

ПОБЕДНЫЕ СТРАТЕГИИ И СОВЕТЫ ДЛЯ WARCRAFT III, NWN!
№06(06), НОЯБРЬ 2002
COMPUTER GAMING WORLD
Russian Edition
НОВЫЕ DOOM III СКРИНШОТЫ!
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ PREVIEW!
007: NightFire
Бонд врывается на PC с крутыми устройствами, сексуальными женщинами и наровоченными стволами
Сочные Previews
MechWarrior 4: Mercenaries
Civilization III: Play the World
No One Lives Forever 2
Unreal II • C&C: Generals
Демиурги II
Невероятное приключение.
Новое слово в жанре... TBS или RPG?
Завоевание Америки
Правда о завоевании Америки... глазами нашего корреспондента
TECH: Первый взгляд: Звук: экстрим или профессионализм?
На чем собрать компьютер. Меняем Duron на Athlon XP
ISSN 1683-4739
10 ЛЕТ 2002 (game)land
№06(06), НОЯБРЬ 2002







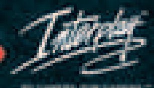
Icewind Dale™ 2 — продолжение нашумевшей ролевой игры Icewind Dale, основанной на третьей редакции правил Dungeons & Dragons®.

Действие игры разворачивается в северо-западной части мира Forgotten Realms, вокруг города Таргос, — одного из Десяти Городов региона Icewind Dale, спустя тридцать лет после событий, произошедших в первой части. Десяти Городам вновь угрожают коварные враги!

- **Игра основана на 3-ей редакции правил Dungeons & Dragons**
- **Новые классы персонажей: Варвар, Маг, Монах**
- **Новые расы и специализация персонажей, каждая со своими уникальными особенностями**
- **Более 300 магических заклинаний, десятки новых видов монстров и сотни магических артефактов**
- **Новые портреты персонажей**









BioWare INFINITY ENGINE







Довольно ненависти!

На мой взгляд, я являюсь наименее скандальным журналистом в нашей редакции. В отличие от Уильяма О'Нила с его склонностью к вольнодумству и дешевым эффектам, Тома Прайса с его ненавистью к эльфам или Кена Брауна с его ужасом перед собственным ребенком, я никогда не был источником массовых волнений и разброда среди наших читателей. А знаете почему? Потому что я люблю японские мультики и стараюсь писать о них как можно больше. И в то время как трое перечисленных выше сотрудников постоянно получают многостраничные письма, полные ненависти, мне приходят послания вроде «Мультфильм, о котором писал старина Scooter, – классный!!!!!»

А вообще-то здесь ничего не поделаешь – в силу специфики журналистской профессии наши мнения по очень многим вопросам резко отличаются от общепринятых. Так, например, мы хоть и присоединились в свое время к дружному хору, поющему славословия *Half-Life*, но зато резко критиковали обласканный всеми остальными игровыми изданиями *Vampire: The Masquerade*. Так что нет ничего удивительного в том, что после каждого обзора, опубликованного в *CGW*, в редакцию приходит огромное количество писем, авторы которых доходчиво разъясняют, как сильно мы были не правы.

Что тут сказать? Я мог бы, конечно, напыщенно заявить что-нибудь вроде: «Мы всегда правы – примите это как данность, смертные». И хотя в таком заявлении наверняка была бы очень большая доля истины, тем не менее, обычно в подобных случаях мы придерживаемся генеральной линии редакционной политики и отвечаем читателям буквально следующее: «Все сказанное в таком-то обзоре – наше личное мнение; мы продолжаем его придерживаться, хотя и сожалеем, что оно не совпадает с вашим». Во всяком случае, такую стандартную отписку получают авторы 15-страничных прокламаций, полных наездов, чьи послания, как правило, удаляются из почтового ящика непрочитанными. А вот четкое, конкретное и занимающее 1 абзац разъяснение, почему читатель не согласен с напечатанным обзором, имеет все шансы быть прочитанным и даже напечатанным в рубрике «Письма».

Мы очень не любим, когда нам присылают письма люди, до этого писавшие только на заборах.

Поймите, ведь, по сути своей, наши обзоры – это критика и рекомендации по поводу покупки. Если вы с чем-то не согласны, то не нужно посылать нам длиннющее письмо, перегруженное нечитаемыми выражениями вроде «j00 sux0rs!!!». Лучше спокойно подумайте пять минут и напишите разумный и обоснованный ответ. Мы всегда открыты для культурной дискуссии и интеллигентного спора, но терпеть не можем, когда люди, до этого писавшие только на заборах, присылают нам свой бред. Возможно, вам кажется, что чем больше вы выпендритесь в своем послании, тем более весомо оно будет выглядеть? Ошибаетесь – все происходит с точностью до наоборот. Если вам нравится та или иная игра, так и любите ее на здоровье! Зачем тратить столько сил, чтобы переубедить НАС? Помните, что любой обзор всего лишь выражает точку зрения ОДНОГО человека (ну хорошо, одного человека и всей редакции), и не более того!

А чтобы расслабиться и настроиться на интеллектуальный лад, я рекомендую всем смотреть японские мультики и слушать музыку из них, а также прочитать книгу Хироюки Нишигаки «Лучший способ побороть депрессию – каждый день сто раз напрягать свой анус». Вы думаете, это чушь? А вдруг поможет?

Тьерри Нгуен aka Scooter
Редактор Специальных Репортажей

РЕДАКЦИЯ В США
Главный редактор **Джефф Грин**
Редактор **Кен Браун** (Read Me, CD-ROM)
Ведущий редактор **Дана Джонгеваард** (Gamer's Edge)
Технический редактор **Уильям О'Нил** (TECH)
Редактор раздела Reviews **Роберт Коффей** (RPG, Strategy)
Редактор раздела Previews **Том Прайс** (Sims, Sports)
Редактор раздела прохождений и Специальных репортажей **Тьерри Нгуен aka Scooter** (Action, Features)
Литературный редактор **Дженнифер Вулф**

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

06(06), ноябрь 2002

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Олег Лебедев** losik@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Юрий Левандовский** (CD) cd@cgw.ru
Корректор **Юлия Барковская** july@cgw.ru

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Менеджеры
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)292-3908, 292-5463;
факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов

(game)land





Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

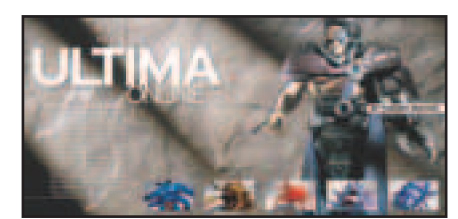
Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100,
Kouvola, Finland, 246

Тираж 30 000 экземпляров

Цена свободная



№06(06) НОЯБРЬ 2002



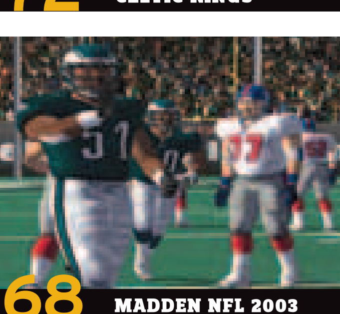
Ничего, что он не Connery – мы его возьмем!

СПЕЦИАЛЬНО СПАСИБО КОЛИНУ АДАМСУ ЗА КОНЦЕПТУАЛЬНУЮ РАБОТУ ДЛЯ ОБЛОЖКИ

Посмотрте на этого большого парня – вы сможете управлять группой до восьми таких же как он!

58 MECHWARRIOR 4: MERCENARIES
Сохраните свои сбережения: не покупайте другие аддоны – здесь есть ВСЕ оружие и ВСЕ «мехи»!


72 CELTIC KINGS


68 MADDEN NFL 2003

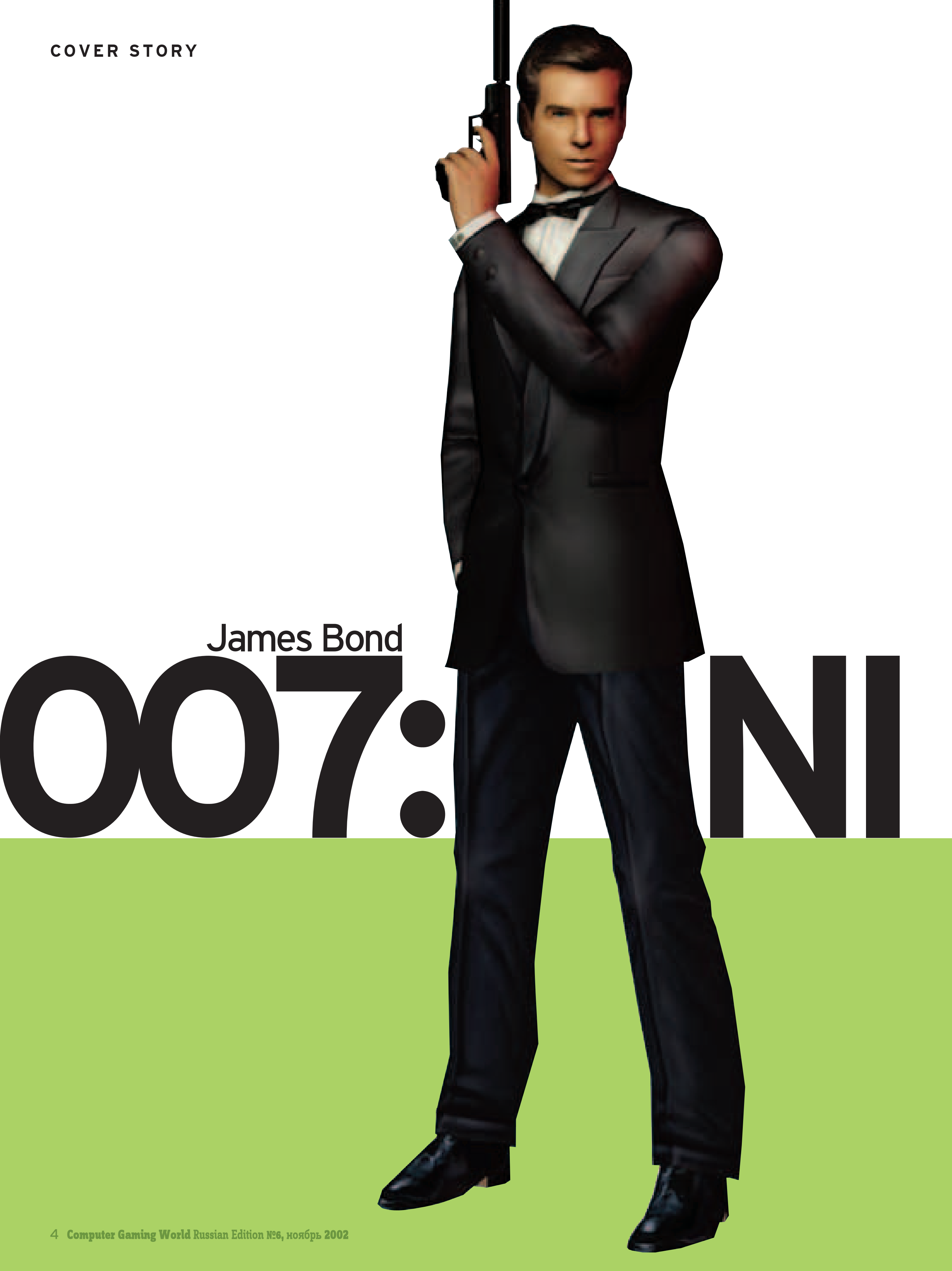

24 DOOM III

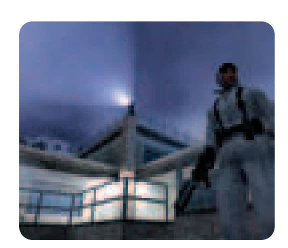
Previews

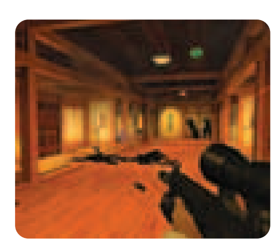
Reviews


50 ДЕМИУРГИ 2


46 ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ


James Bond
007: NI







ДЖЕЙМС БОНД НАКОНЕЦ-ТО ПОЛУЧИЛ ЛИЦЕНЗИЮ УБИВАТЬ НА ЭКРАНЕ КОМПЬЮТЕРА.

КЕН БРАУН

GHTFIRE



БОНД. ДЖЕЙМС БОНД.

Произнесите эти три слова – и независимо от того, какого именно актера вы при этом будете иметь в виду, любой собеседник поймет, о каком киногерое идет речь. Образ агента 007, созданный английским писателем Йаном Флемингом, стал образцом супершпиона на долгие годы – утонченный джентльмен, который ведет непринужденную светскую беседу с элитой современного мира, а через минуту спасает этот мир от дьявольских происков очередного злодея. Он лучше всех на свете водит машину, лучше всех катается на горных лыжах, он любого перещеголяет в интеллектуальном состязании, он одновременно является опытным игроком в карты и великолепно пользуется реактивным ранцем, он всегда умудряется остаться в живых под градом пуль и ракет. Он не знает поражения, он всегда элегантен, рядом с ним всегда очаровательная леди...

В 1962 году Джеймс Бонд в первый раз появился на большом экране в фильме *«Dr. No»*, и с тех пор было снято в общей сложности 22 кинокартины про галантного суперагента, причем все они демонстрировали публике безумно экзотические места, бешеные погони, смертоносные шпионские приспособления, а также прекрасных дам, становившихся эталоном красоты и сексуальности для своего поколения. Эти фильмы создали новый жанр – т.н. «шпионский триллер», породили огромное количество книг, видеоигр, сувенирных аксессуаров, а самое главное – Остина Пауэрса. Таким образом, за прошедшие 40 лет Бонд развлек миллионы людей, а кое-кого сделал очень и очень богатым.

В этой связи весьма странным представляется тот факт, что до сих пор на PC не вышло ни одной игры, которая позволила бы нам примерить безупречные итальянские туфли агента 007. Действительно, в чем здесь дело? Учитывая его всемирную популярность и то, что большинство мужчин от 9 до 90 втайне мечтают быть на него похожими, Бонд так и просится на роль главного героя какого-нибудь экшена. Мудрая компания Electronic Arts уже давно закупила эксклюзивные права на интерактивное воплощение Джеймса Бонда и к настоящему моменту выпустила целую кучу приставочных игр (впрочем, ни одна из них не смогла превзойти великолепный GoldenEye от компании Rare, вышедший на Nintendo 64). Но до самой недавней поры менеджеры EA, судя по всему, не рассчитывали много заработать на PC-версии похождений супершпиона. Так что сам факт, что крупнейший издатель видеоигр принял решение о разработке PC-версии *NightFire* (подчеркиваю – не переносе на компьютер приставочной игры, а создании самостоятельной версии, поддерживающей нормальный multiplayer) является весьма обнадеживающим знаком для всех PC-геймеров.



ОТ ПРИСТАВОК С ЛЮБОВЬЮ

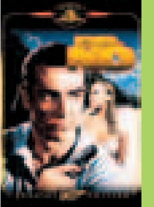
Как уже было сказано, *NightFire* одновременно разрабатывается для нескольких платформ, и все версии выйдут 22 ноября – в день появ-



Обмануть охранников в австрийском замке будет совсем не просто – а ведь это только первая «тренировочная» миссия!

КИНО-БОНДИАНА

Он предпочитает мартини с водкой (смешать, но не взбалтывать), он постоянно находится на волосок от смерти, но успешно ее избегает, он всегда выигрывает в карты. Злодеи, с которыми он борется, каждый раз ловят его, но вместо того, чтобы сразу пристрелить, начинают хвастаться своими дьявольскими планами. У его девушек всегда очень романтичные, но немного нелепо звучащие имена... Вот лишь несколько особенностей, характерных для любого фильма про Джеймса Бонда. Ниже мы представляем краткий экскурс по знаменитой киноэпопее, благодаря которой образ агента 007 стал близким и родным для всего прогрессивного человечества.



DR. NO (1962)

В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Sean Connery

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: перехватить управление американскими ядерными ракетами

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Honey Ryder – Медовый Наездник (Ursula Andress)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: Урсула Андресс в бикини, подобно Афродите из пены, появляется на острове Доктора No

ЛЕЙТМОТИВ: John Barry Orchestra



FROM RUSSIA WITH LOVE (1963)

В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Sean Connery

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: поймать и убить Бонда

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Tatiana Romanova – потомок Дома Романовых (Daniela Bianchi)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: туфли Розы Клебб, стреляющие ножами, чемодан Бонда, стреляющий ножами, 50 золотых соверенов, баллон слезоточивого газа

ЛЕЙТМОТИВ: Matt Monro



МУЛЬТИПЛЕЕР МИ6



Главной и эксклюзивной фишкой PC-версии является поддержка полноценного многопользовательского режима. У компании Gearbox имеется богатый опыт в этой области, полученный при создании игр серии *Counter-Strike*. По словам директора по разработкам Лэндона Монтгомери, в *NightFire* будет множество модов и режимов, включая Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, а также один-два мода-сюрприза, в которых вам предстоит действовать скрытно и по-шпионски. Что касается командных модов, то в них на одной стороне будут сражаться сотрудники МИ6, а на другой – представители организации «Феникс».

«Наличие шпионских приспособлений сильно повлияет на гейплей, – заверяет Монтгомери. – Я уверен, что такого мультиплеера вы еще не видели!» Звучит правдоподобно – только представьте себе дэфматч в Бондовских очках, позволяющих видеть сквозь стены, и с использованием переносной турели-чемодана. А учитывая наличие всех стандартных видов оружия – от автомата до ракетницы, – можно предположить, что многопользовательский режим *NightFire* действительно будет ВЕСЬМА необычен и разнообразен.

Набор скинов также обещан большой и разнообразный, модели включают целый ряд известных персонажей из фильмов – как положительных, так и отрицательных. Отдел маркетинга EA клянется, что игра вобрала в себя все лучшее, что было накоплено за 40-летнюю киноисторию Джеймса Бонда, – и в мультиплеере вы сможете примерить на себя образ Oddjob или Jaws. Конечно, было бы здорово, если бы эти злодеи могли использовать в игре свои уникальные спецатаки, но пока представители EA хранят по этому вопросу молчание. Впрочем, никто ведь не запрещает нам изготавливать собственные моды к игре и реализовать в них свои самые заветные желания!

пления в прокате фильма *Die Another Day*. Созданием игры для PC занимается компания Gearbox Software – и это хорошо, так как на ее счету уже имеются такие хиты, как *Half-Life Blue Shift, Counter-Strike* (коробочная версия) и *Tony Hawk's Pro Skater 3* (кроме того, в данный момент эти ребята работают еще над *Halo: PC* и *Counter-Strike: Condition Zero)*.

У всех версий *NightFire* будут примерно одинаковые сюжеты и последовательности миссий, но при этом каждая игра имеет какие-то специфические фишки, связанные с платформой, на которой она выходит. Например, на приставках будут гоночные миссии, преодолеваемые Бондом на своем 12-цилиндровом Aston Martin Vanquish стоимостью 229 тысяч долларов (кстати, в реальном мире, чтобы купить этот автомобиль, нужно стоять в очереди около трех лет), снабженном оружием и всевозможными приспособлениями. Увы и ах, PC-шникам придется лишь любоваться шикарной машиной в роликах. Зато у нас





Шпионские приспособления – неотъемлемый элемент геймплея. Помимо скрытой камеры, у вас будет переносной компьютер (Palm) для открывания кодовых замков.

В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОМ РЕЖИМЕ МОЖНО БУДЕТ ПОИГРАТЬ ЗА ТАКИХ ЗНАМЕНИТЫХ УБИЙЦ, КАК ODDJOB И JAWS.

КИНО-БОНДИАНА



GOLDFINGER (1964)

В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Sean Connery

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: ограбить Форт Нокс и устроить экономический хаос

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Pussy Galore – Пышная Киска (Honor Blackman)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: обмазанная золотом девушка умирает, Бонд чуть не разрезан пополам лазерным лучом

ЛЕЙТМОТИВ: Shirley Bassey



THUNDERBALL (1965)

В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: S. Connery

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: шантажировать мир атомными бомбами и диктовать ему свою волю

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Domino (Claudine Auger)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: Бонд сражается с акулами и в одиночку уничтожает целую армию аквалангистов

ЛЕЙТМОТИВ: Tom Jones



YOU ONLY LIVE TWICE (1967)

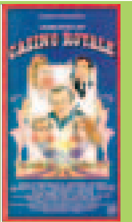
В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Sean Connery

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: развязать Третью Мировую Войну

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Kissy Suzuki – Поцелуйчик Сузуки (Mie Hama)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: Бонд якобы погибает в самом начале фильма

ЛЕЙТМОТИВ: Nancy Sinatra



CASINO ROYALE (1967)

В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: David Niven (между прочим, именно этого актера хотел видеть в роли Бонда его создатель Йан Флеминг)

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: выиграть у Бонда деньги в казино

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Agent Mimi a.k.a. Lady Fiona McTarry (Deborah Kerr)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: Вуди Аллен пародирует Бонда

ЛЕЙТМОТИВ: Herb Alpert and the Tijuana Brass



с вами будет полноценный многопользовательский режим на 32 игрока и возможность одевать скины самых популярных злодеев «Бондианы».

Кроме того, по словам помощника продюсера Майкла Кондри (Michael Condrey), в компьютерной версии будет несколько эксклюзивных одиночных уровней, включая остановленную атомную электростанцию, подземный бункер в южной части Тихого Океана и аэродром в Австрии.

Сюжет *NightFire* абсолютно оригинален – т.е. написан с нуля. Бонду предстоит бороться с «зеленым промышленником» Рафаэлем Дрейком, компания которого занимается демонтажем боеголовок и утилизацией ядерных отходов. Но на самом деле, Дрейк – природоохранник-радикал. Он втайне создает мощный атомный арсенал и готовит армию космических коммандос, чтобы захватить американские космические ракетные станции и сделать весь мир своим заложником. Честно говоря, нам не очень понятно, почему природоохранник должен угрожать миру ядерной катастрофой, но, в конце концов, это ведь игра про Джеймса Бонда! И, естественно, Бонд встанет на пути маньяка, рвущегося к мировому господству, и разрушит его дьявольский план.



ДВУМ СМЕРТЯМ НЕ БЫВАТЬ

Игра начинается с захватывающей сцены, напоминающей знаменитый прыжок Бонда в Южно-Китайское море в фильме *Tomorrow Never Dies*. На этот раз суперагент опускается на парашюте неподалеку от замка Рафаэля Дрейка в Австрийских Альпах. Ему предстоит проникнуть внутрь, переговорить с очаровательной связной и выяснить, в чем, собственно, заключаются планы злодея. В конце каждой миссии будут демонстрироваться стильные ролики, создающие атмосферу и поддерживающие игрока в напряжении. Мне лично эти сценки на движке напомнили то, что было в *Rainbow Six: Rogue Spear*, только модели здесь более детализированные.

Когда Бонд приземляется на покрытом снегом мосту перед замком, управление переходит в ваши руки. С первых же секунд игра заставляет вас поверить в реальность происходящего – до того внушительно выглядит замок, охраняемый вооруженными головорезами. А падающий снег еще больше усиливает эффект погружения...

Для создания *NightFire* компания Gearbox использует модифицированный практически до неузнаваемости движок *Half-Life*. Он способен отрисовывать гигантские уровни со сложной архитектурой и погодными эффектами, кроме того, он позволяет с легкостью создавать многочисленные скриптовые сцены, ставшие в последнее время непременным атрибутом любой игры с сильной сюжетной линией.

Одна из самых привлекательных фишек *NightFire* – это возможность проходить миссии разными способами. В случае с австрийским замком, например, вы можете запрыгнуть в движущийся грузовик, въехать на нем в запретную зону,

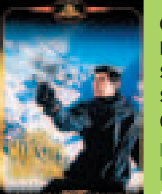


Миссии можно проходить различными способами, но время от времени вам ПРИДЕТСЯ уничтожать противников – в конце концов, для этого Бонду и выдана «лицензия на убийство».



На одном из уровней, чтобы помочь выжить своему партнеру, Бонд должен перебить врагов из снайперской винтовки.

ОДНА ИЗ САМЫХ КЛАССНЫХ ФИШЕК *NIGHTFIRE* – ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОХОДИТЬ МИССИИ САМЫМИ РАЗНЫМИ СПОСОБАМИ.



ON HER MAJESTY'S SECRET SERVICE (1969)

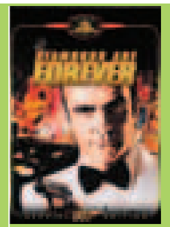
В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: George Lazenby

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: выпустить смертельно опасный вирус

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Teresa DiVicenzo (Diana Rigg)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: Бонд влюбляется, женится, а она погибает

ЛЕЙТМОТИВ: Louis Armstrong



DIAMONDS ARE FOREVER (1971)

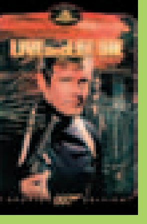
В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Sean Connery

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: Мировое Господство

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Plenty O'Toole (Lana Wood)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: Бонд терпит поражение от гимнастов Bambi и Thumper

ЛЕЙТМОТИВ: Shirley Bassey



LIVE AND LET DIE (1973)

В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Roger Moore

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: распространение героина

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Solitaire – Солитер (Jane Seymour)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: Джеоффри Холдер выглядит как 7-футовый скелет, занимается вуду и отвратительно смеется

ЛЕЙТМОТИВ: Paul McCartney and Wings



THE MAN WITH THE GOLDEN GUN (1974)

В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Roger Moore

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: застрелить Бонда из очень дорогой пушки

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Mary Goodnight – Мэри Спокойной Ночи (Britt Ekland)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: убежище Франциско Скараманга

ЛЕЙТМОТИВ: Lulu



ОРУЖИЕ





Вестибюль этого токийского небоскреба – хороший пример того, насколько детализированными будут внутренние помещения.

БОНД МОЖЕТ ПРОБРАТЬСЯ ПО КРЫШЕ, МОЖЕТ ПРОЛОЖИТЬ СЕБЕ ДОРОГУ УРАГАННЫМ ОГНЕМ ИЛИ ЖЕ ПРОПОЛЗТИ ПО ПРОВОЛОКЕ, НАТЯНУТОЙ ЧЕРЕЗ САД.

а затем прокрасться к заднему входу и выжечь дверной замок лазером, встроенным в часы. А можно пойти в лес, обойти замок Дрейка сзади и залезть внутрь через окно на втором этаже. Различные варианты действий дают игроку совершенно разные ощущения – одно дело – тихо красться, и совсем другое – устроить лобовую атаку.

В другой миссии Бонду предстоит проникнуть в один загородный дом в Японии (разумеется, охраняемый множеством автоматчиков). Это можно сделать, пробравшись по крыше и спрыгнув во внутренний дворик, можно проложить себе дорогу ураганным огнем, а можно проползти по проволоке, натянутой через сад. Причем чтобы проникнуть по проволоке, Бонд должен сначала расстрелять висящие на ней фонарики. Самое же трудное – преодолевать освещенные участки в те моменты, когда вы находитесь вне поля зрения охранников (даже суперагент не может одновременно карабкаться и стрелять). Путешествие по натянутой проволоке – это один из самых захватывающих и сложных моментов во всей игре.

Кроме того, на данном примере можно наблюдать, как меняется перспектива обзора, – при определенных обстоятельствах камера переключается от вида из глаз к виду от третьего лица. Как правило, вид от третьего лица включается на улице, чтобы увеличить ваш угол обзора и облегчить процесс планирования дальнейших действий – здесь пробежать, тут проползти, а сюда лучше вообще не соваться... В целом же умная камера все время поддерживает игрока в нервном напряжении, ради которого он, собственно, и садится за шпионский шутер.

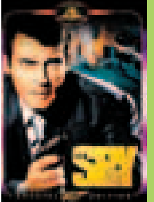


НЕ НАЗЫВАЙТЕ НАС «ГРОМИЛАМИ»

До сих пор мы говорили об охранниках так, как будто все они абсолютно одинаковые. Однако это не так. Да, некоторые противники могут выглядеть очень похожими друг на друга, но, приглядевшись, вы заметите, что практически любой персонаж в *NightFire* обладает ка-



КИНО-БОНДИАНА



THE SPY WHO LOVED ME (1977)

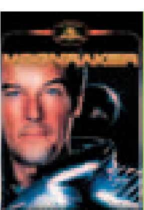
В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Roger Moore

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: уничтожить мир

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Anya Amasova (Barbara Bach)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: огромный злодей с железными зубами по имени Jaws – Челюсти (Richard Kiel)

ЛЕЙТМОТИВ: Carly Simon



MOONRAKER (1979)

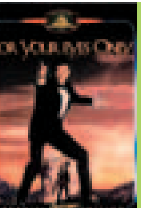
В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Roger Moore

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: уничтожение жизни на Земле

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Dr. Holly Goodhead – доктор Холли Умная Голова (Lois Chiles)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: секс в невесомости. Jaws находит подружку себе подстать

ЛЕЙТМОТИВ: Shirley Bassey



FOR YOUR EYES ONLY (1981)

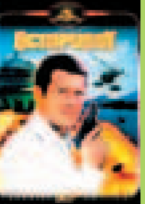
В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Roger Moore

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: раздобыть шифровальный аппарат

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Melina Havelock - Мелина Чехол (Carole Bouquet)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: катер тащит Бонда через риф; побочная сюжетная линия с катанием на коньках и Зимними Олимпийскими Играми

ЛЕЙТМОТИВ: Sheena Easton



OCTOPUSSY (1983)

В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Roger Moore

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: развязать Третью Мировую Войну (опять)

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Octopussy – Осьминожка (Maud Adams)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: неприличное название фильма

ЛЕЙТМОТИВ: Rita Coolidge



кой-то уникальной особенностью во внешности, а некоторые из них могут похвастаться весьма продвинутым AI. Директор по разработкам компании Gearbox Software Пэндон Монтгомери (Landon Montgomery) делится сокровенным: «Мы существенно доработали и без того хорошую систему AI и добавили несколько новых типов поведения для управляемых компьютером персонажей». Например, если в процессе перестрелки ваш противник оказывается неподалеку от угла, он непременно забежит за этот угол и будет использовать его в качестве укрытия. Враги обзавелись инстинктом самосохранения, выражающимся в том, что теперь они будут осмысленно реагировать на все ваши действия. Например, если вы бросили гранату, противник попытается логически оценить свое положение и принять самое верное решение: отбросить гранату в сторону ногой, взять ее в руку и выкинуть в окно или поднять и швырнуть обратно в вас. В общем, можно не сомневаться, что скучать Джеймсу Бонду противники не позволят...

Самый продвинутый интеллект будет, скорее всего, у личной гвардии Дрейка. Эти парни одеты во все черное и вооружены MP5 с глушителями, так что, поймав пулю, вы даже не сможете услышать, откуда в вас стреляют. Кроме того, гвардейцы носят острые катаны и все, как на подбор, являются мастерами рукопашного боя.

Впрочем, Бонд не всегда будет действовать в одиночку. Как известно, отличительной чертой любого фильма про агента 007 является наличие очаровательной девушки, помогающей Бонду в его нелегкой миссии. Ребята из Gearbox не собираются упускать этот





«Джеймс, у тебя в кармане пистолет или...?» В игре будет полно девиц, с которыми Бонд сможет пофлиртовать и не только...

THE ASTON MARTIN VANQUISH



Скульптура из металла и 460 лошадей: Vanquish – убойная штука!

Если не считать Холли Берри, самое классное, что будет в новом фильме про Джеймса Бонда, – это его Aston Martin Vanquish ценой в 229 тысяч долларов. Vanquish – это последняя модель знаменитой марки, суперкар, развивающий скорость до 190 миль в час, с движком V12 мощностью в 460 лошадиных сил.

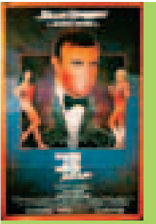
Шикарный автомобиль будет важным компонентом приставочных версий *NightFire* – в некоторых миссиях игрокам предстоят серьезные гонки, кроме того, по сюжету машина будет превращаться то в снегоход, то в подводную лодку...

Графически выглядит максимально близко к реальной модели...

К сожалению, на PC нам удастся лишь полюбоваться на Vanquish в скриптовой сцене. Сотрудник EA Майкл Кондри (Michael Condrey) объясняет, почему они пошли на столь непростое решение и исключили погони из компьютерной версии: «Мы видели свою главную задачу в создании уникального и инновационного шутера от первого лица – именно этого ждут от нас PC-геймеры. Поэтому мы не стали дробить усилия и вставлять в компьютерный шутер гоночный движок. Благодаря такому подходу, мы смогли создать дополнительные уровни, которых не будет в приставочных версиях, а также добавили в multiplayer много новых классных фишек».

Кто бы спорил, multiplayer – это, конечно, здорово, но, на наш взгляд, полное отсутствие погонь в игре про Джеймса Бонда – большое упущение. Особенно после великолепной *No One Lives Forever,* где игроки могли кататься на самых разнообразных транспортных средствах.

Что интересно, фирма Aston Martin придает огромное значение каждому появлению своих автомобилей на большом экране. По сообщению информационного агентства USA Today, представители Aston Martin предложили киностудии MGM 70 миллионов долларов за то, что модель Vanquish появится в фильме *Die Another Day*. И это невзирая на предыдущие заявления британского автопроизводителя о том, что все еще не произведенные Vanquish распроданы на три года вперед. Представители Aston Martin объясняют это кажущееся противоречие очень просто – по их словам, между автомобилем и Джеймсом Бондом существует «духовная связь», которая сильнее любых финансовых соображений.



NEVER SAY NEVER AGAIN (1983)

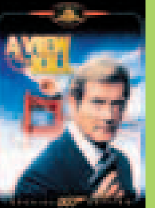
В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Sean Connery

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: получить выкуп от НАТО

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Fatima Blush – Фатима Стыдливая (Barbara Carrera)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: дуэль с главным злодеем при помощи видеоигры, которая в то время казалась чудом техники, а сейчас смотрится откровенно отстойно

ЛЕЙТМОТИВ: Lani Hall



A VIEW TO A KILL (1985)

В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Roger Moore

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: устроить землетрясение и разрушить Силиконовую Долину

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: May Day – Первое Мая (Grace Jones)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: Кристофер Уолкен – самый яростный злодей за всю киноисторию Джеймса Бонда; Роджер Мур уже откровенно стар для своей роли

ЛЕЙТМОТИВ: Duran Duran



THE LIVING DAYLIGHTS (1987)

В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Timothy Dalton

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: начать очередную Мировую Войну (снова)

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Kara Milovy (Maryam d'Abo)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: Джеймс и Кара спасаются из падающего самолета на джипе

ЛЕЙТМОТИВ: a-ha



LICENCE TO KILL (1989)

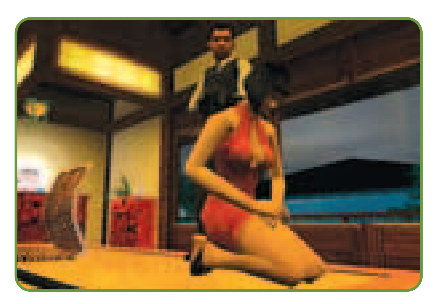
В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Timothy Dalton

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: спастись от мести Бонда

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Lupe Lamora (Talisa Soto)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: увы, таковых не наблюдается

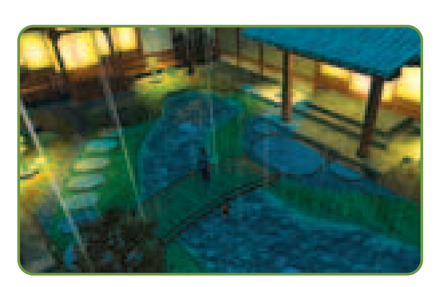
ЛЕЙТМОТИВ: Gladys Knight



Как эта гейша вознаградит Бонда за свое спасение?



Пример ситуации, когда камера переходит на вид от третьего лица.



Японский загородный дом – прелестное местечко, здесь даже есть бассейны с зеркальными карпами.

важный аспект. Готовьтесь к плодотворному сотрудничеству с несколькими агентами, включая прелестную Zoe Nightshade, впервые засветившуюся в игре *Agent Under Fire*. В одной из эксклюзивных PC-миссий Zoe нужно будет проникнуть на контрольно-диспетчерский пункт и отключить систему безопасности, чтобы они с Бондом могли спастись. А когда девушка попадет в засаду и начнет отстреливаться от превосходящих сил противника, Бонд, сидящей в соседнем здании, должен будет по одному перебить врагов из снайперской винтовки.



ГДЕ ОН ТОЛЬКО ДОСТАЕТ ЭТИ КЛАССНЫЕ ИГРУШКИ?

Хотя основным оружием Бонда является его любимый Вальтер, понятно, что арсенал агента 007 не ограничится этим пистолетом. В вашем распоряжении окажутся световые, дымовые и разрывные гранаты, всевозможные винтовки, гранатомет и четырехтрубная ракетница. У каждого оружия имеется альтернативный режим стрельбы, например, глушитель у пистолета, оптический прицел у винтовки, длинная очередь у автомата. Кстати, при стрельбе из базуки в альтернативном режиме вы сможете управлять полетом ракеты от первого лица!

И, разумеется, непременными атрибутами Бонда будут многочисленные шпионские приспособления – часы с лазером, зажигалка, стреляющая парализующими дротиками и т.д. Мне лично больше всего понравился чемодан, превращающийся в автоматическую пулеметную турель и отстреливающий всех врагов в пределах досягаемости.

Помимо всего прочего, Бонд обзаведется очень удобными очками, имеющими три режима – ночное видение, инфракрасный спектр и рентгеновский спектр. В инфракрасном режиме можно определять местоположение врагов через стены и двери, а в рентгеновском – видеть объекты, спрятанные у людей под одеждой. Да, да, это именно то, о чем вы подумали, – мы сможем любоваться нижним бельем у дам. Что интересно, с мужчинами этот номер не пройдет – вы будете видеть лишь их скелеты. Разумеется, такой подход не совсем логичен и где-то даже ущемляет права женщин, но не забывайте – ведь перед нами игра про Джеймса Бонда!



БОНД В КОСМОСЕЕЕЕЕЕЕЕЕЕЕЕЕЕЕЕ!

Один из главных козырей *NightFire* – это разнообразие локаций и высочайший уровень их детализации. Например, уже упоминавшийся замок в Австрии проработан буквально до мелочей – картины на стенах, реалистично раскачивающиеся портьеры, изысканные колонны, зеркальные полы, освещение – все это делает игру потрясающе атмосферной и усиливает эффект погружения.

Помимо замка, вам предстоит посетить небоскреб в Токио, спасти прелестную гейшу-заложницу в японском загородном доме, взять на приступ укрепленную военную базу в джунглях, проникнуть в подводный лагерь террористов в южной части Тихого Океана, а также управлять космической станцией в условиях невесомости. Кстати, на этой станции и Бонд, и его противники смогут свободно передвигаться по воздуху в любом направлении, что подарит игрокам совершенно уникальные ощущения, не имеющие ничего общего с остальными миссиями.

Мы пока не знаем точно, заканчивается ли игра именно на космической станции, но разработчики уверяют, что в конце концов Бонд спасет свою девушку и все у них будет OK. И тогда мы снова услышим знаменитые слова Премьер-министра Великобритании:

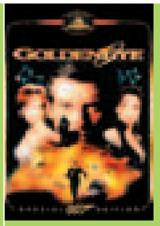
«Господи, что Бонд делает?!»

И ответ шефа разведки:

«Думаю, он пытается вернуться на Землю, сэр».

НЕПРЕМЕННЫМИ АТРИБУТАМИ БОНДА ЯВЛЯЮТСЯ МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ШПИОНСКИЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ.

КИНО-БОНДИАНА



GOLDENEYE (1995)

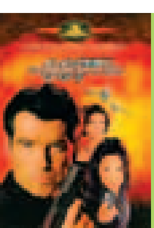
В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Pierce Brosnan

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: устроить мощный взрыв и разрушить экономику Лондона

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Xenia Onatopp (Famke Janssen)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: погоня по улицам Санкт-Петербурга

ЛЕЙТМОТИВ: Tina Turner



TOMORROW NEVER DIES (1997)

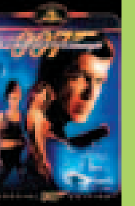
В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Pierce Brosnan

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: развязать Третью Мировую Войну (Господи...)

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Paris Carver – Парижский Гравер (Teri Hatcher)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: полковник Вай Лин (Мишель Ио) дерет всем задницу

ЛЕЙТМОТИВ: Sheryl Crow



THE WORLD IS NOT ENOUGH (1999)

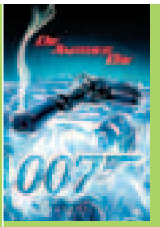
В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Pierce Brosnan

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: отомстить за отца и убить М

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Dr. Christmas Jones – доктор Рождественский Джонс (Denise Richards)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: попытка убедить зрителей, что Denise Richards – специалист по ядерной физике

ЛЕЙТМОТИВ: Garbage



DIE ANOTHER DAY (2002)

В РОЛИ ДЖЕЙМСА БОНДА: Pierce Brosnan

ПЛАНЫ ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ: что-то очень нехорошее

НЕЛЕПОЕ ИМЯ ДЕВУШКИ БОНДА: Jinx – Сглаз (Halle Berry)

САМЫЙ КЛАССНЫЙ МОМЕНТ: Холли Берри не раздевается, хотя делала это в двух своих предыдущих фильмах

ЛЕЙТМОТИВ: Madonna

Эксклюзивные скриншоты из самых ожидаемых игр под редакцией Сержа Долгова

HEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

Если вам все еще требуются какие-то аргументы, чтобы купить видеокарту нового поколения (правда, учитывая, что новейшие суперхиты вроде *UT 2003* и *Doom III* на старье просто не пойдут, нам непонятно, какие еще доказательства вам нужны), то взгляните на потрясающую графику *Hegemonia* от компании Digital Reality (создатель *Imperium Galactica I/II*). Действие этой космической 3D RTS происходит в 2104 году. Защищая солнечную систему от пришельцев, вам предстоит управлять флотами истребителей, кораблями-носителями, космическими станциями и т.д. *Hegemonia* должна выйти уже этой осенью.



Эффекты стрельбы и взрывов, отражения света и прочие графические фишки создают картинку почти кинематографического качества – а все благодаря новому мощному движку Walker, разработанному в недрах Digital Reality.

В игре более 40 типов кораблей. Малые корабли объединяются в звенья, которые получают опыт с каждой пройденной миссией. В данный момент, кстати, им следует держаться вместе – иначе этого гиганта не одолеть.



По многим параметрам *Hegemonia* — это вполне традиционная RTS, со сбором ресурсов и исследованием новых технологий (которых, кстати, насчитывается более 200).

Игра начинается в нашей солнечной системе, но затем вам предстоит посетить и другие звезды, вокруг которых вращаются незнакомые планеты. Хотите — верьте, хотите — нет, но в этом вулканическом мире тоже живут люди.

SIM CITY 4

Сейчас трудно себе такое представить, но тогда, в 90-е годы, геймеры были настоящими профессионалами своего дела – они даже сами писали для себя файлы AUTOEXEC.BAT, причем делали это с удовольствием. Так вот, именно в те далекие времена игра *SimCity* стала визитной карточкой компании Maxis и одним из первых настоящих блокбастеров на PC. Впоследствии, правда, ее славу затмила побившая все рекорды серия *The Sims*, но этот факт лишь побудил разработчиков очередной части *SimCity* удвоить свои усилия. По мере приближения релиза наше восхищение системой управления и удобством интерфейса только увеличивается. А какие там торнадо!..



Новый редактор земной поверхности позволяет создавать реалистичные и топографически-верные ландшафты.

16 Computer Gaming World



При строительстве дорог игровой движок автоматически расставляет мосты в нужных местах.

Мы получили возможность непосредственно управлять природными катаклизмами вроде торнадо. С помощью смерча можно наказывать негодных людишек, живущих внизу.

Воздушные шары, облака, плывущие по небу, и прочие атмосферные эффекты делают город по-настоящему «живым».

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Помните здоровенный эксклюзивный материал об этой контртеррористической игре в августовском номере? На всякий случай мы вам коротко напомним, о чем идет речь: отныне глубина и реализм серии *Rainbow Six* сочетаются с удобным интерфейсом и легкостью освоения. То есть игра станет доступной абсолютно для всех – и для отставных бойцов спецназа, и для фанатов, не видевших в своей жизни ничего более сложного, чем *Counter-Strike*.

Переход на движок *Unreal* сделал симулятор борьбы с терроризмом вполне достойным для публикации в рубрике Loading. Готовьтесь – в ноябре вас ждут большие дела.



Этот парень мог бы навешать на свою пушку кучу специальных приспособлений, но он почему-то решил идти в бой со стандартной моделью.

Приседания и другие действия вроде стрельбы лежа выглядят совершенно естественно благодаря скелетной анимации.

Мы не хотели портить этот классный скрин уродливым интерфейсом. Все, что от вас в данный момент требуется, – навести курсор на дверь, выбрать команду Open & Clear, а затем спокойно наблюдать, как команда разбирается с бандитами.



Некоторые стены можно простреливать насквозь.

Высокий уровень детализации моделей делает ваших товарищей еще более реалистичными – шлемы, кобуры, магазины и все остальное выглядят как настоящие.

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН



(095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574







EverQuest

Его можно ненавидеть, в него можно не играть из-за плохой связи, благодаря ему можно потерять любимую девушку, но все это не меняет дела – *EverQuest* является одним из самых значительных событий в игровой индустрии за последние несколько лет. Хотя основателем жанра онлайновых ролевых игр по праву считается Origin – создатель *Ultima Online*, именно компания Verant (в настоящее время – Sony Online Entertainment), выпустившая *EQ*, сделала MMORPG по-настоящему массовыми и коммерчески-прибыльными. Эта игра вызывает у людей моментальное, буквально наркотическое привыкание. Дошло то того, образовались клубы заброшенных жен игроков, оказывающие помощь и консультативную поддержку другим «*EverQuest*'овым вдовам».

Создателям *EQ* удалось создать по-настоящему живой и дышащий мир, главным образом благодаря большому и дружественному по отношению к новичкам игровому сообществу. И в итоге, проведя в *EQ* определенное количество часов, вы обнаруживаете, что он стал для вас важнее, чем реальный мир. Кроме того, Verant постоянно обновляет игру, выпускает здоровенные add-оны и бесплатные апгрейды, поддерживая таким образом в пользователях желание запускать ее вновь и вновь – хотя бы для того, чтобы выяснить, что там новенького. *EQ* по-прежнему является самой популярной в мире MMORPG и эталоном для всех остальных подобных игр, находящихся в разработке. Впрочем, совсем скоро многое может измениться – *EverQuest II* уже на подходе!

Наш пантеон принимает две сверхпопулярные многопользовательские игры и создателя системы SCUMM



Counter-Strike

Как правило, места в *«Зале Славы»* резервируются для людей и игр, которые уже сошли со сцены или, по крайней мере, миновали пору своего расцвета. Но к *Counter-Strike* это не относится. Появившись, как очередной сыроватый мод к *Half-Life*, пройдя через официальный релиз компании Sierra, *CS* и сегодня продолжает увеличивать армию своих поклонников. Спустя три года после рождения, он остается самым популярным модом в мире и одной из самых массовых сетевых игр (если считать количество людей, ежедневно сражающихся через Интернет). Вы можете запустить *CS* в любой момент, хоть прямо сейчас, и без проблем найти в Сети не менее 50 тысяч игроков. Астрономическая цифра.

Что же такого особенного в *CS*? Что выделяет его из остальных тактических симуляторов? Ну, во-первых, это не симулятор. Конечно, местное оружие базируется на реальных прототипах, в игре нет power-up'ов или мгновенно действующих универсальных аптечек, но все же основной упор в *CS* сделан на веселье, а не на реализм. Две команды, вооруженные реальным оружием, сходятся в смертельной битве, чтобы поставить/обезвредить бомбу или спасти/удержать заложников, – и так раунд за раундом. Больше всего процесс напоминает любимую всеми нами в детстве «войнушку». Только мы уже не кричим: «Бабах, ты убит!» и не слышим в ответ «Нет, ты промазал!» Теперь удачливых игроков обвиняют, как правило, в читерстве. В мире есть вещи, которые никогда не меняются…







Рон Гилберт (Ron Gilbert)

Этот человек создал программу с замысловатым названием SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion), которая стала основой для множества квестов от LucasArts, таких, как *Maniac Mansion, Day of the Tentacle* и *The Secret of Monkey Island*. Именно гений Рона Гилберта стоит за движком SCUMM, и этот же человек является дизайнером классических игрушек, разработанных на его основе.

В принципе, уже самого факта создания SCUMM и двух первых частей *Monkey Island* было бы достаточно для включения Гилберта в *«Зал Славы»*. Но потом он оставил LucasArts и создал две великих девелоперских компании – Humongous Entertainment и Cavedog Entertainment. И хотя Humongous Entertainment занималась «всего лишь» созданием детских развлекательных программ, Гилберт вложил в Putt-Putt и Pajama Sam не меньше таланта, дизайнерского мастерства и юмора, чем в Гайбраша Трипвуда и Purple Tentacle. А в составе Cavedog он финансировал и продюсировал бессмертное творение Криса Тейлора (Chris Taylor) *Total Annihilation*.

Оставив Humongous и Cavedog, Гилберт создал еще одну компанию – Hulabee Entertainment, – специализирующуюся на разработке образовательных программ. И хотя мы все еще питаем надежду, что когда-нибудь Игра Его Жизни под названием *Good & Evil* все-таки выйдет, сейчас мы просто закрываем глаза на то, что рождается в Hulabee и салютуем Гилберту – одному из величайших пионеров игровой индустрии.

Fame

ЗАЛ СЛАВЫ CGW ЗАЛ СЛАВЫ CGW

ЛИЧНОСТИ

Дэни Бантен Берри (Dani Bunten Berry), Игровой дизайнер
Джон Кармак (John Carmack), Программист
Сид Мейер (Sid Meier), Игровой дизайнер
Роберта Уильямс (Roberta Williams), Игровой дизайнер

ИГРЫ

Alone in the Dark (I-Motion, 1992)
The Bard's Tale (EA, 1985)
Battle Chess (Interplay, 1988)
Battleground series (TalonSoft, 1995-по настоящее время)
Betrayal at Krondor (Dynamix, 1993)
Chessmaster (Software Toolworks, 1986)
Civilization (MicroProse, 1991)
Command & Conquer (Virgin/Westwood Studios, 1995)
Crusader: No Remorse (Origin, 1995)
Dark Forces II: Jedi Knight (LucasArts, 1999)
Day of the Tentacle (LucasArts, 1993)
Diablo (Blizzard, 1997)
Doom (id Software, 1993)
Dungeon Master (FTL Software, 1987)
Earl Weaver Baseball (EA, 1986)
Empire (Interstel, 1978)
F-19 Stealth Fighter (MicroProse, 1988)
Falcon 3.0 (Spectrum HoloByte, 1991)
Fallout (Interplay, 1997)
Front Page Sports: Football Pro (Dynamix, 1993)
Gettysburg: The Turning Point (SSI, 1986)
Grim Fandango (LucasArts, 1999)
Gunship (MicroProse, 1986)
Half-Life (Valve Software, 1999)
Harpoon (360 Pacific, 1989)
Heroes of Might and Magic II (New World Computing, 1997)
High Heat Baseball 2000 (3DO, 1999)
Kampfgruppe (SSI, 1985)
King's Quest V (Sierra On-Line, 1990)
Lemmings (Psygnosis, 1991)
Links 386 Pro (Access Software, 1992)
M-1 Tank Platoon (MicroProse, 1989)
Master of Magic (MicroProse, 1994)
Master of Orion (MicroProse, 1993)
Mech Brigade (SSI, 1985)
MechWarrior 2 (Activision, 1995)
Might and Magic (New World Computing, 1986)
M.U.L.E. (EA, 1983)
Myth (Bungie, 1997)
Panzer General (SSI, 1994)
Pirates (MicroProse, 1987)
Quake (id Software, 1996)
Railroad Tycoon (MicroProse, 1990)
Red Baron (Dynamix, 1990)
The Secret of Monkey Island (LucasArts, 1990)
SimCity (Maxis, 1987)
StarCraft (Blizzard, 1998)
Starflight (EA, 1986)
Tetris (Spectrum HoloByte, 1988)
Their Finest Hour (LucasArts, 1989)
TIE Fighter (LucasArts, 1994)
Tomb Raider (Eidos, 1996)
Ultima III (Origin Systems, 1983)
Ultima IV (Origin Systems, 1985)
Ultima VI (Origin Systems, 1990)
Ultima Underworld (Origin Systems, 1992)
War in Russia (SSI, 1984)
WarCraft II (Blizzard, 1996)
Wasteland (Interplay, 1986)
Wing Commander (Origin Systems, 1990)
Wing Commander II (Origin Systems, 1991)
Wing Commander III (Origin Systems, 1994)
Wizardry (Sir-Tech, 1981)
Wolfenstein 3D (id Software, 1992)
X-COM (MicroProse, 1994)
You Don't Know Jack (Berkeley Systems, 1996)
Zork (Infocom, 1981)

Read Me

Противостоим интерактивному TV под редакцией Кена Брауна.

Imp проделал длинный путь по дороге к *Doom III*.

ПОЛЯ БИТВЫ

QuakeCon

Шоттаны и бабки в сердце Техаса. Тьерри Нгуен



Обновленный Demon – это одержимый маньяк, у которого ужасно болит голова. Еще он очень не любит людей. Как же я мечтаю с ним встретиться...

Компания id Software вновь сумела удивить и ошарашить геймеров всего мира на ежегодном шоу QuakeCon, которое уже давно переросло из неформального сборища фанатов в этакую мини-выставку E3, устраиваемую Техасскими разработчиками.

В этом году главным событием QuakeCon, конечно же, стала новая информация о великом и ужасном *Doom III*. Как ни странно, в речах Кармака на сей раз было меньше технического жаргона, чем обычно, и больше информации о самой игре.

Помимо подтверждения слухов о том, что *Doom III* выйдет-таки на Xbox, Джон Кармак и его помощники рассказали о некоторых игровых фишках. Выяснилось, что, во-первых, открытые территории будут ограниченными (т.е. игрок вполне может застрять где-нибудь за пределами базы). Во-вторых, в самой игре можно будет использовать компьютеры, обладающие специальным интерфейсом и очень полезные для прояснения задач миссий и решения головоломок. В-третьих, стало кое-что известно о списке оружия – вернутся все наши фавориты из первых двух частей, включая Shotgun, Assault Rifle, Rocket Launcher и BFG. Возможно, будет и бензопила, но пока официального подтверждения по этому поводу не прозвучало.

Id воскресила и «обновила» несколько наших любимых монстров из *Doom II*, включая Demon, Hell Knight, Imp и знаменитого Revenant'a с ракетницей.

Id воскресила и «обновила» довольно много наших любимых монстров из *Doom II*, включая Demon, Hell Knight, Imp и знаменитого Revenant'a с ракетницей.

Прибывшие на QuakeCon геймеры получали билеты в *«Театр Doom III»*, где они могли увидеть обновленную версию E3-шной демки, с более высоким разрешением и увеличившимся уровнем детализации, довольно бодро бегущую на карте ATI Radeon 9700 со специально оптимизированными драйверами.

Кроме того, компания Activision представила на суд публики *Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory* и *Star Trek: Elite Force II*. *Enemy Territory* – это не add-он, а самостоятельная игра, основной упор в которой сделан на командный Multiplayer. В одиночном режиме игрок будет управлять взводом кон-



Мировой рекорд – 1300 игроков и компьютеров в одной комнате...


Ребята из Ritual показали новых монстров и пушки из *Star Trek: Elite Force II*.

тролируемых AI ботов, которые возьмут на себя функции инженера, медика и лейтенанта.

В работе над *Elite Force II* также наблюдается большой прогресс. Представители студии Ritual продемонстрировали уже вполне заселенные уровни, а также новых монстров, оружие и различные варианты использования трикодера.

Что касается турнира, то былые фавориты, такие, как John «ZeRo4» Hill (победитель прошлогоднего турнира) и Johnathan «fata1ity» Wendel даже не дошли до финальной схватки, а победителем стал Алексей «M19*LeXeR» Нестеров (Россия!), который и увез с собой 20 тысяч баксов. В командном турнире по *Return to Castle Wolfenstein* победил канадский клан Doctors, получивший приз в $25.000.

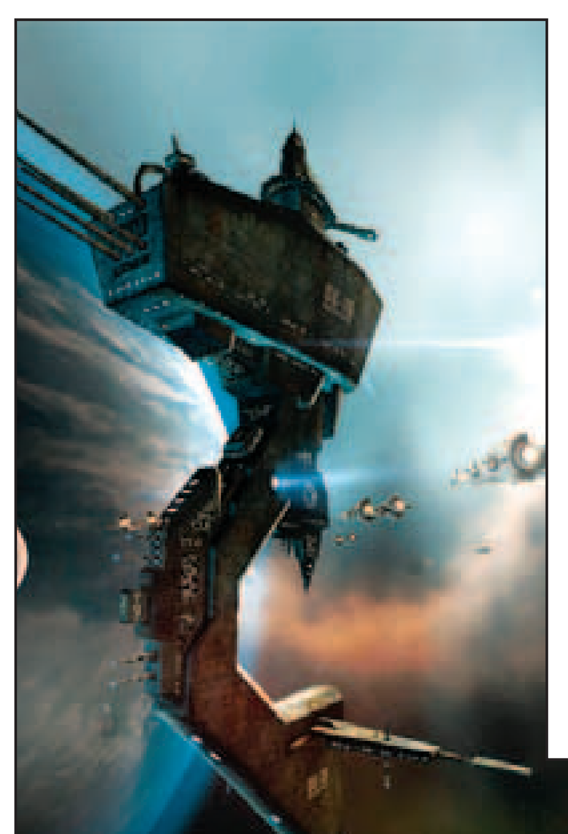


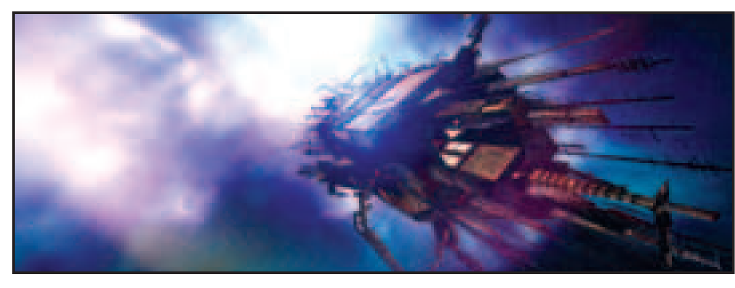
Гений программирования Джонни Кармак рассказывает про фишки *Doom III*.

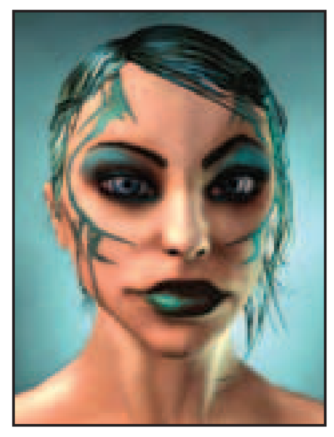
ИГРОВАЯ МАТЕМАТИКА

Формулы, которые не дают в школе. Эрик Оупу









Графика – просто загляденье.



PREVIEW

Eve: The Second Genesis

Сногсшибательный онлайновый космосимулятор – гибрид *Star Trek* и *EverQuest*. Том Прайс

Главная фишка *Eve* – это сражения между игроками, масштабный и непрерывный экшен...

Наверняка многие из вас мечтают о том времени, когда люди смогут без проблем путешествовать в космосе, посещать дальние миры и общаться с инопланетянами. Скорее всего, мы до этого дня не доживем, но ведь человеку нельзя запретить мечтать, верно? А с другой стороны – почему только мечтать? Мы ведь можем в это поиграть...

Eve: The Second Genesis действительно предоставит всем желающим такую возможность. Действие этого массового онлайнового космосимулятора разворачивается в дальней галактике. Игроки путешествуют по более чем 5000 звездных систем, ведут бизнес и по собственному вкусу оборудуют корабли, размеры которых варьируют от крошечных истребителей до гигантских линкоров.

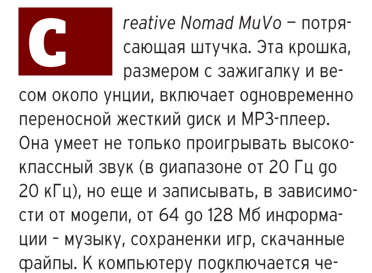
В самом начале нам предстоит выбрать расу и профессию. Рас в игре целых пять, и все они обладают какими-то уникальными особенностями. Что касается карьер, то вы можете стать военным, пиратом, звездным торговцем или охотником за головами. Квесты, как правило, даются на космических станциях, причем их источниками выступают как NPC, так и живые игроки, которым срочно что-нибудь требуется.

Но, конечно, главная фишка *Eve* – это сражения между игроками. Предполагается, что в игре развернутся масштабные войны, а «классического» геноцида монстров ради опыта практически не будет. На самом деле, здесь вообще нет ни экспы, ни уровней. Вы просто изучаете те или иные навыки, и чем глубже изучаете, тем сильнее становитесь. Если же ваш корабль разнесли на куски, то герой может спастись в специальной капсуле, может быть захвачен в плен с целью получения выкупа, а может просто быть убит и использован в качестве биомассы...

Запуск *Eve: The Second Genesis* намечен уже на конец года.

Мини – это круто!

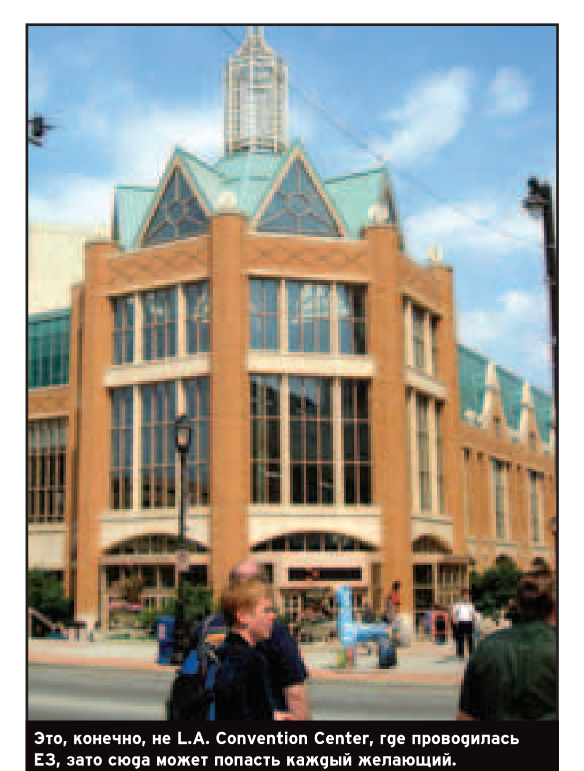
Портативный MP3-плеер позволит вам носить с собой не только музыку, но и сохраненки любимых игр. Джордж Джонс



Creative Nomad MuVo – потрясающая штучка. Эта крошка, размером с зажигалку и весом около унции, включает одновременно переносной жесткий диск и MP3-плеер. Она умеет не только проигрывать высококлассный звук (в диапазоне от 20 Гц до 20 кГц), но еще и записывать, в зависимости от модели, от 64 до 128 Мб информации - музыку, сохраненки игр, скачанные файлы. К компьютеру подключается через порт USB.

Nomad MuVo – это первый в истории случай, когда циничный и ко всякому привыкший персонал *CGW* моментально и единодушно заценил подобную «игрушку». И согласитесь, $129 за 64-мегабайтную версию – это неплохо.





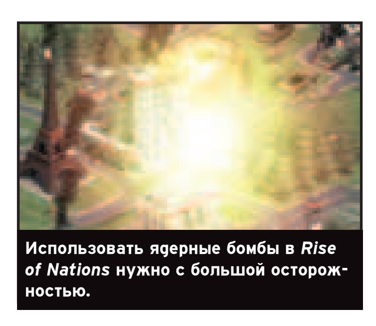
Это, конечно, не L.A. Convention Center, где проводилась E3, зато сюда может попасть каждый желающий.



Magic: The Gathering Online в павильоне Wizards of the Coast.



Asheron's Call просто поразил фанатов RPG своими монстрами.



Использовать ядерные бомбы в *Rise of Nations* нужно с большой осторожностью.

ПРИЯТНАЯ МЕЛОЧЬ

Лучше меньше, да лучше

Геймеры слетаются в Милуоки на GenCon 2002. **Трейси Бэйкер**

Да, на этот раз выставка GenCon здорово порадовала всех PC-шников. Как и предполагалось, главной темой шоу стали массивные онлайновые RPG, в числе которых были как никому не известная *Rubies of Eventide*, так и суперхиты *EverQuest* и *Asheron's Call 2*. Поклонники *EQ* толпились вокруг add-она *Planes of Power* и наперебой восхищались потрясающей анимацией и 20 новыми зонами, непохожими на все, что было до этого. Стенд Ubi Soft осаждали желающие взглянуть на последнюю бету *Shadowbane*, выглядящую натуральным воплощением мечты всех сетевых ролевиков. Нас, кстати, тоже приятно поразил полностью настраиваемый интерфейс, а также неограниченный PvP режим, столь милый для хардкорщиков. К счастью, убить кого-либо анонимно здесь невозможно, так что никаких проблем с местью не возникает – главное, состоять в мощной гильдии. По словам дизайнера Сэма Джонсона (Sam Johnson), мир *Shadowbane* представляет собой что-то среднее между *«Властелином Колец»* и *«Дорожным Воином»*. Брутальный и не связанный никакими условностями геймплей, как нельзя лучше подтверждает эти слова.

Приятным сюрпризом шоу стала онлайновая космическая опера *Eve: The Second Genesis* от Simon & Schuster Interactive, демонстрируемая параллельно с игрой *Farscape* на одной-единственной машине, причем установленной в крошечном павильончике, в котором было не продохнуть от посетителей. Потрясающие космические ландшафты и 70 моделей кораблей притягивали зевак со всей выставки, а главный продюсер Майк Уоллес (Mike Wallace) объяснял им, что финальная версия будет поддерживать до 100.000 игроков одновременно и включать около 10.000 звездных систем *(см. превью в этом номере)*.

На стендах Microsoft тоже было тесно – там крутились *MechWarrior 4: Mercenaries, Impossible Creatures, Freelancer, Age of Mythology* и *Asheron's Call 2*. Фанаты вселенной BattleTech толпились в ожидании шанса разнести друг друга на куски в демке *Mercenaries*, которая, похоже, станет одной из лучших частей знаменитого сериала – как по замыслу, так и по исполнению. Вообразите – игроки смогут командовать группой из восьми роботов! А количество возможностей по кастомизации настолько велико, что даже опытные пилоты проведут не один час, собирая для себя идеальную машину уничтожения *(также см. превью в этом номере)*.

Среди прочих экспонатов Microsoft хочется отметить обновленную демку *Age of Mythology* и раннюю альфу *Rise of Nations*, в которой, тем не менее, хорошо видно, насколько сильно расы будут отличаться друг от друга. Что касается *Freelancer, Asheron's Call 2* и *Impossible Creatures*, то создается полное ощущение, что эти игры практически готовы к релизу.

В следующем году GenCon переезжает, но, к сожалению, не на курорт «Playboy», где он проводился в 1997-м. Так что увидимся в июле в Индианаполисе.

Приятным сюрпризом шоу стала онлайновая космическая опера *Eve: The Second Genesis.*


Скриншоты даже близко не могут передать великолепие графики.

Unreal II

Шутер, который уделывает Halo по всем статьям. Джейсон Браун

С июня, когда *CGW* поместил большой материал по *Unreal II*, игра как-то выпала из нашего поля зрения. Поэтому мы, естественно, с огромным энтузиазмом ухватились за возможность увидеть последнюю версию движка и пообщаться с исполнительным продюсером проекта. Мы готовились к чему-то невероятному, но бесполезно – своим великолепием демка отправила нас в глубокий нокаут. Единственные игры, которые способны конкурировать с *Unreal II* в плане графики – это *Doom III* и *Deus Ex 2*, но ведь *U2* поступит в магазины минимум на год раньше, чем конкуренты. Помните красоты *Halo*? Так вот, после выхода *Unreal II* вам будет на них чихать с высокой колокольни.

Уровни невероятно красивы и разнообразны. Один из 13 миров, включенных в игру, представлял собой что-то среднее между эстетикой *Aliens* и стилем *Star Trek*'овских Боргов, он был не просто прекрасен, но еще и огромен! Никаких стандартных коридоров и комнат – уровни *Unreal II* настолько просторны, что ты чувствуешь себя на их фоне крошечным пеоном.

Взрывы, выстрелы, пламя – все ослепительно, все на голову выше современных стандартов.

Красочная пиротехника всегда была коньком серии *Unreal*, и *U2* не стал исключением. Огнеметы, зажигательные гранаты, инопланетные бластеры, взрывы, выстрелы, пламя – все ослепительно, все на голову выше современных стандартов.

В целом нужно признать, что менеджеры Infogrames сделали правильный выбор, пригласив разрабатывать *Unreal II* студию Legend Entertainment (авторы *Wheel of Time*). Исполнительный продюсер Мэттью Пауэрс (Matthew Powers) говорит, что данная команда была выбрана, так как она очень хорошо понимает важность сюжета в играх подобного рода. И разработчики действительно тратят массу сил и времени на всевозможные скриптовые эффекты, целью которых является подача сюжета и создание у игрока «правильного» настроя.

Мы могли бы долго рассказывать вам об умном AI, который умеет приседать, ползать, прятаться за укрытиями и обходить колонны. Мы могли бы восхищаться уникальными наборами оружия у двух сторон – людей и инопланетян – каждое из которых имеет основной и альтернативный режимы. Мы могли бы поговорить о том, как удобно сделана система отдачи приказов десантникам и установки стационарных турелей. А могли бы намекнуть, что каждая карта не похожа на все остальные, и поэтому каждая миссия подарит вам совершенно уникальные впечатления.

Но лучше мы побережем журнальное место. Достаточно будет сказать, что в *Unreal II* есть ВСЕ, что должно быть в хитовом шутере. Единственная проблема заключается в том, что игра отложена на начало 2003 года – чтобы не конкурировать с выходящим к Рождеству *Unreal Tournament 2003*. Epic, поспеши!..


Дизайн уровней – это нечто...


Doom III намного лучше смотрится на новых картах от ATI – Radeon'ах.

HARDWARE

Radeon сбрасывает с трона GeForce 4

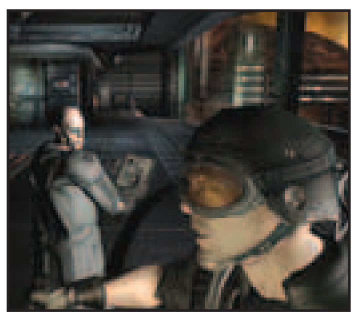
Новые видеокарты компании ATI превзошли самые быстрые аналоги от Nvidia. Джейсон Браун и Уильям О'Нил

ATI начала свою борьбу за титул лидера на рынке графических акселераторов еще на выставке E3.

Компания Nvidia так долго безраздельно властвовала на рынке видеокарт, что мы, откровенно говоря, были удивлены, услышав анонс нового чипа от ATI, обгоняющего по производительности все акселераторы Nvidia. Согласно предварительным отчетам сайта Ziff Davis's ExtremeTech.com, флагман продукции ATI под названием Radeon 9700 Pro превзошел по скорости самую крутую карту от Nvidia – GeForce4 Ti 4600 – абсолютно во всех тестах, от 3DMark2001 SE Pro до наиболее популярных современных игр. При этом цена Radeon 9700 Pro составит $399 – столько же стоят самые дорогие карты линейки GeForce 4.

ATI начала свою борьбу за титул лидера на рынке графических акселераторов еще на выставке E3. Представители id Software показывали тогда *Doom III* на машине, оборудованной прототипом Radeon, и тогда же менеджеры ATI заявили, что только их карта сможет гладко потянуть эту игру. Тем не менее, сам создатель *Doom III* Джон Кармак сказал буквально следующее: «*Doom III* создавался в расчете на возможности оригинального GeForce, а оптимальным вариантом является чип NV30 от Nvidia».

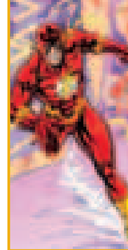
Новые карты семейства Radeon поставляются в различных конфигурациях: некоторые изготавливает сама компания ATI, некоторые лицензируются сторонним фирмам – производителям железа, некоторые делаются на заказ для графических станций. Например, Radeon 9700 несет на борту 128 MB RAM, a Radeon 9000 – 64 MB. Причем у обеих карт есть ускоренные (точнее, разогнанные) версии, в названии которых присутствует слово «Pro».



Radeon 9000 и 9000 Pro умеют примерно то же, что и 9700, и имеют схожую с ним архитектуру. Карты на чипсетах 9000 и 9000 Pro примерно соответствуют линейкам GeForce4 и GeForce3 от Nvidia с точки зрения поддержки DirectX 8.1 и технических возможностей, но Radeon 9700 по всем показателям уверенно вырывается вперед и является первой видеокартой, поддерживающей DirectX 9.0.

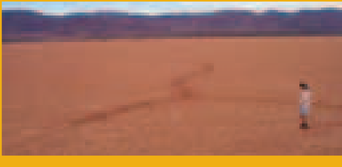
В общем, создается впечатление, что ATI удалось вырваться вперед в этой бешеной гонке, – по крайней мере, до тех пор, пока Nvidia не выпустит свой новейший чип NV30. Правда, до этого момента может пройти еще несколько месяцев. Ждите на страницах нашего журнала обзоров новых карт семейства Radeon – мы опубликуем их, как только получим рыночные образцы. Теоретически это должно уже произойти к тому моменту, как вы будете читать эти строки.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ



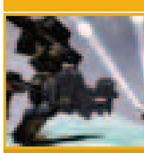
ХОРОШИЙ: НОВЫЕ ИГРЫ ПО МОТИВАМ КОМИКСОВ?

У нас прямо пена пошла изо рта от восторга, когда мы услышали слухи о разработке еще двух игр по лицензиям популярных комиксов – DC и Marvel. Якобы первая игра делается студией Irrational Games – это будет что-то вроде *Freedom Force* с супергероями из DC. Второй слух заключается в том, что Sony Online (создатель *EverQuest*) ведет переговоры с Marvel о создании онлайновой RPG в данной вселенной. Господи, сделай так, чтобы это оказалось правдой!



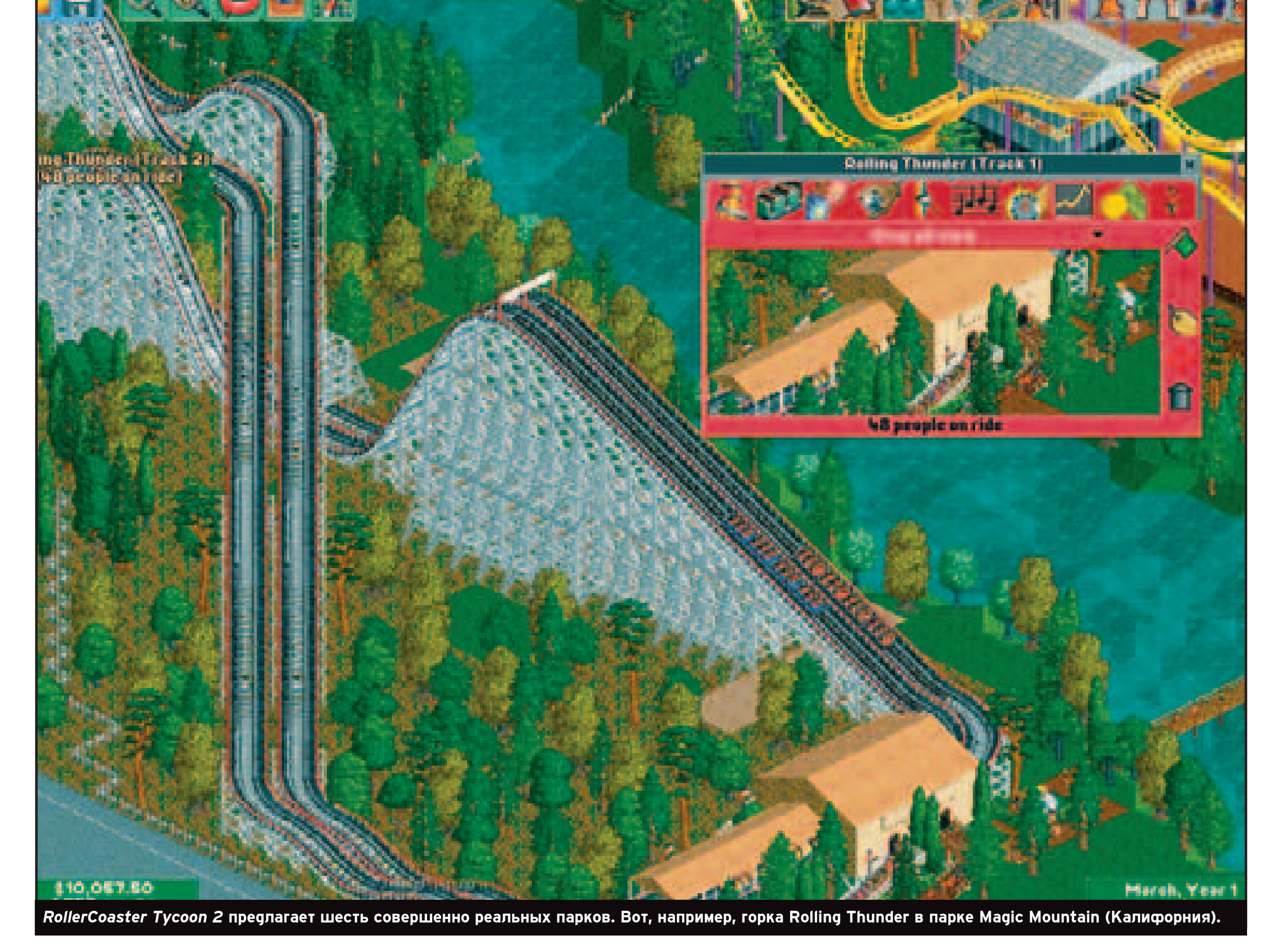
ПЛОХОЙ: ЛЕТНЯЯ ЗАСУХА

Похоже, в мире PC-игр дела могут обстоять только или очень хорошо, или очень плохо. Всего несколько месяцев назад на нас обрушился настоящий водопад отличных игр, а сейчас уже второй месяц мы сидим на голодном пайке (просто пролистайте раздел Reviews, и вы сами все поймете). Правда, теперь мы можем ненадолго выключить компьютеры и уделить чуть-чуть внимания своим друзьям и домочадцам. Шутка.



ЗЛОЙ: ТОРГОВАЯ МАРКА *TRIBES* ДЕГРАДИРУЕТ

Было время, когда мы искренне верили, что серия *Tribes* от компании Sierra действительно привнесет что-то новое и свежее в мир онлайновых шутеров. Но после отличной первой части последовала вторая – забагованная до полной неиграбельности. Последние патчи от GarageGames только ухудшили и без того кошмарную ситуацию. Кроме того, Sierra объявила об отмене *Tribes: Fast Attack* – порта однопользовательской PS2-игры. Может быть, они еще передумают?



RollerCoaster Tycoon 2 **предлагает шесть совершенно реальных парков. Вот, например, горка Rolling Thunder в парке Magic Mountain (Калифорния).**

НА ПУЛЬСЕ

RollerCoaster Tycoon 2

Ваш любимый симулятор укачивания возвращается! Джефф Грин

Выйдя в 1999 году, *RollerCoaster Tycoon* стал одной из самых успешных и часто копируемых компьютерных игр последнего десятилетия, продавшись тиражом в несколько миллионов экземпляров и вдохновив множество третьесортных дизайнеров на создание собственных «тайкунов».

Неплохой результат для игрушки, разработанной, по сути, всего лишь одним человеком. Независимый дизайнер и фанат «американских горок» Крис Сойер (Chris Sawyer) создал и *RollerCoaster Tycoon,* и его сиквел практически в одиночку.

На первый взгляд, бета-версия продолжения выглядит абсолютно так же, как и оригинал. Но при пристальном изучении становится ясно, как много всего было улучшено. Отныне мы строим парки значительно большего размера и проектируем еще более высокие и захватывающие дух аттракционы, на которых живописно стошнит даже самых стойких посетителей. Значительно обогатилась анимация (по словам представителей Infogrames, один аттракцион теперь показывает больше анимации, чем вся первая часть). Движок стал более быстрым и отполированным.

Как и в оригинальной игре, в *RollerCoaster Tycoon 2* нет связной кампании – просто серия постепенно усложняющихся сценариев. Появились новые объекты, магазины и темы, а фанатов настоящих аттракционов, без сомнения, порадует наличие шести совершенно реальных парков и 25 их наиболее популярных горок, которые можно изучать, осваивать и модифицировать по своему вкусу.

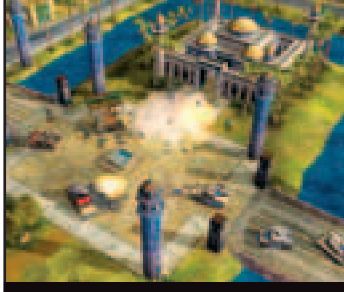
Самое главное – автор внял мольбам геймеров и включил в сиквел режим «песочницы», в котором вы просто строите парк своей мечты в обстановке полной свободы безо всякой определенной цели. Кроме того, обновленный редактор позволит создавать бесконечно разнообразные сценарии, которыми можно будет обмениваться с другими игроками через Интернет.

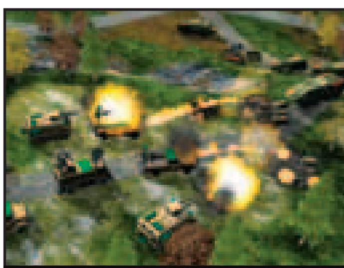
И, несмотря на то что по графике перед нами – далеко не *Doom III*, а по накалу страстей – отнюдь не *Counter-Strike*, можно не сомневаться, что *RollerCoaster Tycoon 2* найдет свою аудиторию и станет достойным продолжением внешне простой, но потрясающе аддиктивной игрушки.

Отныне можно отслеживать действия и настроение любого посетителя, обладающего, кстати, собственным именем.

Успех *RollerCoaster Tycoon* вдохновил сотни третьесортных дизайнеров на создание собственных «тайкунов».


Армия США штурмует пляж, защищаемый солдатами GLA и ракетными багги.


Эти танки могут стрелять по врагу, а могут уничтожить башни, которые похоронят противника под своими обломками.


Машины GLA (зеленый цвет) сражаются с китайцами. У китайцев вообще есть какое-то нездоровое пристрастие к танкам, выбрасывающим много огня.

НА ПУЛЬСЕ

Command & Conquer: Generals

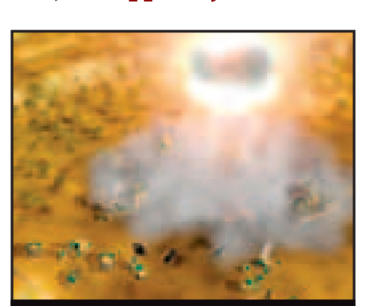
Армии ждут ваших указаний, сэр! **Тьерри Нгуен**

Игра посвящена военному конфликту между Китаем, США и всемирной террористической организацией.

D Забудьте о лавинах пиксельных танков, как о страшном сне. С точки зрения графики, новая инкарнация вселенной *Command & Conquer* больше всего напоминает какой-нибудь шутер типа *Black Hawk Down* или *Operation Desert Storm*, – сверхзвуковые истребители, современные танки, злые террористы, ракеты «Томагавк», причем все в полном 3D. Игра посвящена военному конфликту между Китаем, США и всемирной террористической организацией, и здесь все серьезно – воздушные бои, ядерные удары, разрушаемые здания и изменяемые ландшафты...

Совсем недавно нам представилась возможность посетить офис студии EA Pacific и как следует ознакомиться с *C&C: Generals*. Мы сыграли туториал, а также первую и четвертую миссии из американской кампании. Кстати, в отличие от большинства игр, в «Генералах» туториал – это совершенно нормальный сценарий, который вполне можно с первого раза и проиграть, но который отлично учит вас азам управления. Достаточно сказать, что его цель – разрушение химической фабрики Всемирной Армии Освобождения (Global Liberation Army).

Ветераны *C&C* сразу обратят внимание на то, что интерфейс перекочевал вниз экрана. Следующее серьезное изменение заключается в том, что для строительства базы теперь используется бульдозер. Соответственно, здания стало можно строить где угодно, безо всяких ограничений – главное, чтобы бульдозер мог туда проехать, а сами строения и юниты разрешается апгрейдить.


У каждой стороны есть свое супероружие: у США это орбитальная ионная пушка, у китайцев – ядерная ракета (на рисунке), а у GLA – химическая боеголовка.

C&C: Generals не обошла мода на героев, проникшая почти во все современные RTS. Собственно, герои – это и есть генералы. Перед началом игры каждый выбирает себе одного из трех генералов, который дает его армии определенные бонусы, – например, все юниты автоматически становятся ветеранами, появляются новые атаки или доступ к новым войскам.

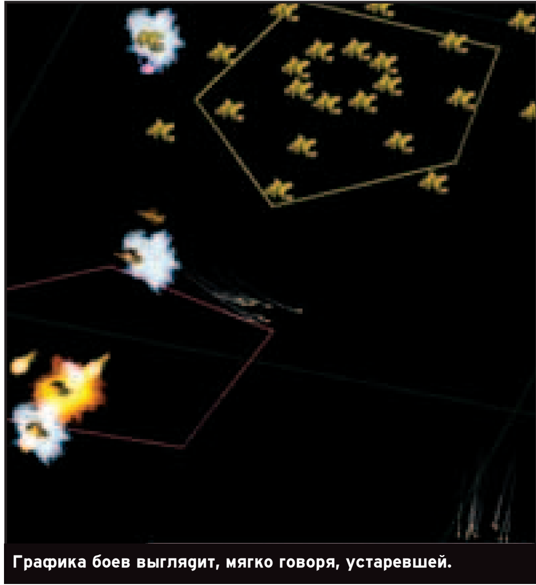
Первая же сюжетная миссия с говорящим названием «Осада Багдада» выявила еще множество нововведений – например, города с толпами гражданского населения, дома, в которых можно разрушать и грабить. Несколько раз после прицельных попаданий по зданиям я наслаждался живописным зрелищем того, как они падали, хороня под обломками особо невезучих солдат.

Миссия с высадкой на побережье – это что-то среднее между *Black Hawk Down* и начальной сценой *«Спасения рядового Райана»*. Ваши рейнджеры при поддержке ракетных установок «Томагавк» пытаются взломать глубоко эшелонированную оборону GLA, и чтобы добиться успеха, надо придумать какую-то хитрость, чтобы расчистить плацдарм и построить базу.

Хотя изначально предполагалось, что игра выйдет к Рождеству, ребята из EA Pacific решили немного продлить срок разработки и перенести релиз на январь. Ждите в следующем месяце подробнейшего Preview, в котором мы рассмотрим все стороны и кампанию, а также узнаем, у кого все-таки на вооружении стоит Самый Большой Танк.



В вашем распоряжении гигантские галактики – какой простор для захвата и грабежа...



Графика боев выглядит, мягко говоря, устаревшей.

PREVIEW

Master of Orion III

Кому, кроме старых фанатов *MOO*, адресован космический опус компании Quicksilver? Джейсон Браун

В январе мы все были в таком восторге от *MOO3*, что даже поставили его на обложку. Затем компания-разработчик Quicksilver Software перенесла дату выхода игры с прошедшей весны на рождество, но даже с учетом этого дополнительного времени, то, что мы совсем недавно наблюдали, отнюдь не привело нас в экзальтированный восторг.

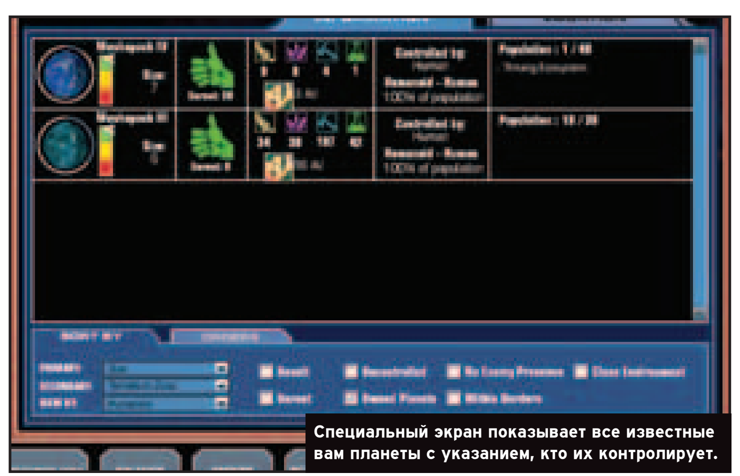
То, что мы совсем недавно наблюдали, отнюдь не привело нас в экзальтированный восторг.

Безусловно, общая концепция великолепна – гигантские галактики, колонизация, торговля, шпионаж, политические игры, куча инопланетных рас, космические бои и т.д. Все это, разумеется, понравится старым фанатам *MOO*, которым плевать на графическое исполнение, но для всех остальных игра выглядит несколько э-э... старомодно.

Интерфейс, в принципе, неплох. Главное нововведение – это отчет о состоянии дел, который демонстрируется каждый ход и содержит информацию обо всем, что произошло в вашей империи за данный период. Он достаточно исчерпывающий и (мы надеемся!) полезный, но ведь это всего лишь текст...

Одна из главных целей разработчиков – дать игроку возможность максимально автоматизировать процесс управления империей. Вы можете отдать AI указания практически на все случаи жизни. Например, если на какой-нибудь планете появляются недовольные, то, следуя вашим установкам, компьютер предпримет серию конкретных действий, направленных на снижение параметра Unrest. Благодаря этой системе, микро-менеджмент на поздних стадиях игры может быть сведен практически к нулю.

А вот что нас действительно разочаровало – это бои. Построить флот и указать пункты сбора – не проблема, но и корабли, и спецэффекты выглядят достаточно примитивно. Даже планеты и космические базы какие-то... стандартные, что ли. И фон, и текстуры не представляют собой абсолютно ничего выдающегося, а самое интересное на карте сражения – это сетка, поскольку юниты выглядят, как фишки в настольной игре. Да, мы знаем, что *MOO3* не требует 3D-акселератора, но сегодня это уже трудно назвать бонусом...



Специальный экран показывает все известные вам планеты с указанием, кто их контролирует.



НА ПУЛЬСЕ

Iron Storm

В альтернативной реальности Первая Мировая Война идет до сих пор. **Роб Смолка**

Независимо от того, какое впечатление на вас произведет новый шутер под названием *Iron Storm*, его сюжет, основанный на альтернативной истории, в которой Первая Мировая Война никак не закончится, заслуживает похвалы – хотя бы за свою оригинальность. Итак, идет 1964 год, и европейская бойня продолжается уже 50 лет. Все воюющие стороны пребывают в глубочайшей депрессии. Единственная надежда человечества – вы, лейтенант Джеймс Андерсон. Ваша задача – выполнить ряд стелс-миссий и в итоге убрать лидера враждебной стороны барона Унгерн-Штенберга.

Нам удалось ознакомиться с превью-версией *Iron Storm*. Это классический шутер с возможностью переключаться между перспективами от первого и третьего лица, включающий одиночную кампанию и многопользовательский режим. Оригинальная идея, лежащая в основе сюжета, чувствуется буквально во всем – в дизайне оружия, солдатской формы, транспортных средств... Движок неплохо справляется с прорисовкой открытых пространств, хотя модели персонажей слегка угловаты и отсутствуют некоторые современные фичи вроде синхронного с речью движения губ и плавной анимации. С другой стороны, у разработчика, 4X Studios, еще полно времени на устранение всех неполадок, так что к релизу все может измениться.

Некоторые фишки нам очень понравились, например, реакция управляемых компьютером солдат - как своих, так и вражеских. Звук тоже сделан на хорошем уровне, создается полное впечатление, что ты попал в самое пекло битвы. Ребята из 4X Studios говорят, что на них оказал сильное влияние *Medal of Honor*, но, честно говоря, пока *Iron Storm* больше напоминает *C&C Renegade* от Westwood. Впрочем, к Рождеству игра должна уже выйти, и вы сможете сами все увидеть и оценить.

PREVIEW

Casino Empire

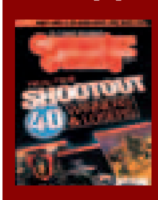
Что-то вроде Вегаса, только без шлюх и блевотины... Джон Хулихэн

Вы когда-нибудь мечтали заняться игорным бизнесом? Если да, то скоро у вас появится такая возможность – благодаря игрушке Casino Empire от компании Sierra. Эту стратегию можно условно обозвать *Casino Theme Park*, здесь вам предстоит руководить всеми аспектами деятельности подобных заведений – нанимать диперов, кормить игроков, строить пакости конкурентам и даже бороться с рэкетирами. Всего имеется 12 экстравагантных заданий, связанных с игорным бизнесом, – игрушка всерьез собирается побороться с симуляторами зоопарков и американских горок за наши кошельки. Вы даже сможете сесть за свой «хозяйский» столик и сыграть в покер с кем-нибудь из посетителей. Море азарта...



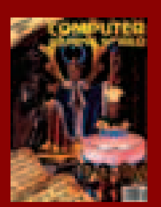
Вот о чем мечтает любой Сим...

5, 10, 15 НАЗАД В РЕДАКЦИИ CGW



5 лет назад, ноябрь 1997

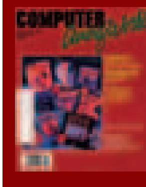
Наш тщедушный стажер чуть не надорвался, взяв в руки этот 446-страничный номер. Черт побери, было же время золотое! Наша «Тема номера» охватывала 40 игр, каждая из которых несла в себе смертный приговор жанру RTS. А еще там была рубрика спортивных игр, занимавшая 38 страниц. А реклама!.. Только компания Interplay купила тогда 35 полос. А сейчас Interplay собирает банки из-под «Кока-колы» по обочинам автострад, чтобы не умереть с голоду...



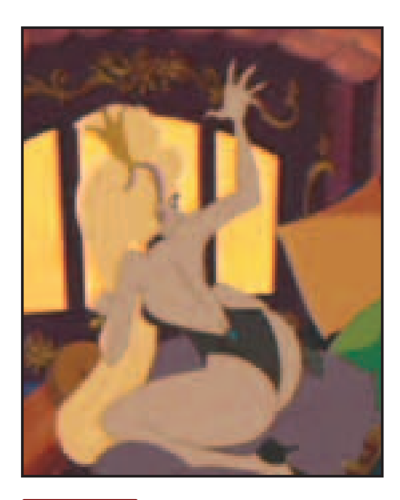
10 лет назад, ноябрь 1992

Как молоды и нахальны мы были... Как любили мучить читателей видом своих непривлекательных физиономий! Десять лет назад, «отмечая» выход 100-го номера *CGW*, мы снабдили его самой уродливой обложкой за всю историю журнала. Как напыщенно мы описывали этот рисунок: «...Золотой Император (издатель) Рассел Сайп, слева – визирь Джонни Уилсон, шеф-повар Кен Браун, эльфы-разносчики Алан Эмрич, Крис Ломбарди, Даун Томпсон и Майк Векслер». М-да...

15 лет назад, ноябрь 1987



Темой данного номера был обзор *Leisure Suit Larry*. Пользующийся невероятной (и необъяснимой) популярностью пошляк *Ларри* был главным героем бесконечной серии комических квестов, которая по иронии судьбы закончилась аккурат перед приходом «Виагры» в массы. Кроме того, в том номере была реклама игры *Credit Card Christianity: The Game of Televangelism*, которая содержала предупреждение, что «живого Бога нельзя запрограммировать на компьютере», но позволяла создать собственного телевизионного проповедника и вдоволь поездить по ушам наивных верующих.





НА ПУЛЬСЕ

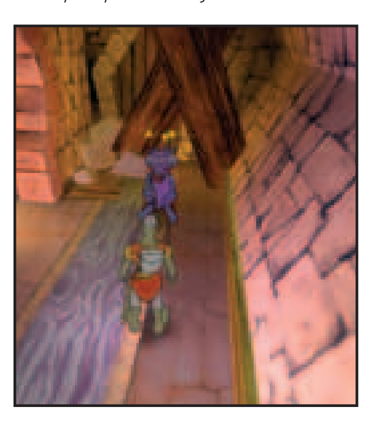
Dragon's Lair 3D

Буфера Принцессы Дафны – это еще не *Dragon's Lair!*

Джейсон Бэблер

Продолжения успешных фильмов, как правило, проваливаются. Например, атмосфера *«Бэтмена»* была полностью утрачена в попсовом *«Бэтмене и Робине»*. Вместо того чтобы дать нам интересный сюжет, его создатели показали бессвязную последовательность динамичных, но, по большому счету, бессмысленных сцен. Похоже, что ребята из Dragonstone Software идут тем же путем – они очень тщательно проработали бюст Принцессы Дафны, выпирающий из под ее одеяния во вступительном ролике, но совершенно упустили из виду уникальный геймплей, прославивший оригинальный *Dragon's Lair*.

Более того, выпуклые формы Дафны противоречат самому духу новой игры. Ее бюст наводит на мысль, что *Dragon's Lair 3D* рассчитан исключительно на взрослых, а значит, большинство потенциальных покупателей – ностальгирующие геймеры со стажем, для которых *Dragon's Lair* – светлое воспоминание юности. Но если трехмерное воплощение *«Логова Дракона»* – взрослая игра, почему же у нее такой детский геймплей??



Прыгая, скача и пробиваясь через первый уровень предоставленной нам бета-версии, я убедился, что мои самые худшие опасения подтверждаются, – похоже, эта игра станет серьезным разочарованием. Ребята из Dragonstone умело превратили оригинальный *Dragon's Lair* в классическую 3D-адвенчуру с мультяшно выглядящими персонажами и монстрами (спасибо технологии cel-shading), которые носятся по реалистичным и детализированным уровням. При этом оказались полностью потеряны туповато-ироничный юмор и прикольные сценки, составлявшие главную ценность *Dragon's Lair*. Не осталось вообще ничего – только примитивные бои и головоломки с прыжками. Карабканье по канатам, запрыгивания на помосты, безумные скачки – что здесь может приковать внимание взрослого игрока? На первый взгляд, управление кажется удобным, но прыжки по канатам постоянно приводят к вашей безвременной гибели, за которой идет ужасный, достающий уже после второго просмотра ролик. Будем надеяться, что в полной версии у нас будет возможность быстрого сохранения в любом месте, а не только в начале длинного пути, состоящего в основном из бесконечных прыжков...

В общем, за несколько месяцев до релиза *Dragon's Lair 3D* создается полное впечатление, что авторы просто отмахнулись от мысли хоть как-то улучшить знаменитый оригинал. Я очень надеюсь, что полная версия будет содержать в себе нечто хорошее, что перевесит все эти затасканные штампы, из которых сейчас состоит игра. Если этого не произойдет, и если разработчики не определятся, для какой все-таки аудитории они работают, то именно *Dragon's Lair 3D* станет самой страшной западней, в которую когда-либо попадал Dirk the Daring (как это уже случилось с Принцем Персии).

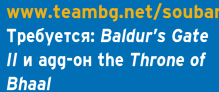


ВТОРАЯ ЖИЗНЬ: САМОПАЛ

Т. Бирл Бэйкер

Большие моды

Я искренне надеюсь, что у вас есть выделенная линия, так как 2 мода, о которых сегодня пойдет речь, очень большие. Я даже не знаю, что именно приводит меня в больший восторг, – то, что люди нашли время и силы на изготовление сотен мегабайт оригинального контента или же то, что они распространяют свои творения совершенно бесплатно...



Shadows Over Soubar for *Baldur's Gate II: Throne of Bhaal*

www.teambg.net/soubar

Требуется: *Baldur's Gate II* и адд-он the *Throne of Bhaal*



Я знаю, что все внимание играющей общественности сосредоточено сейчас на *Neverwinter Nights* – ведь эта игра включает замечательный инструментарий для создания самых разнообразных модов. Тем не менее, рекомендую вам не пропустить один из самых масштабных и амбициозных аддонов к *Baldur's Gate II* за всю историю этой игры. *Shadows Over Soubar* занимает более 300 Мб и включает сотни новых предметов и монстров, а также множество новых территорий и квестов.

Как и все моды к *BG II*, *SOS* не совсем лишен багов, но его создатель, Чарльз Биссон, уже выпустил несколько патчей, которые можно скачать с официального сайта Shadows Over Soubar. Чтобы мод заработал, нужно начать новую игру. Поверьте, эта вещь стоит того, чтобы ее попробовать, а для тех, у кого нет скоростного подключения к Интернету, *SOS* вот-вот выйдет на CD по совершенно символической цене.

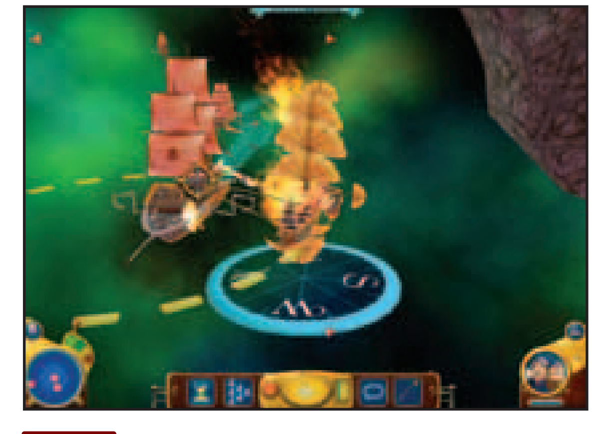
Thievery for *Unreal Tournament*

www.thieveryut.com



Конец скриншотам и спискам фишек - команда Thievery UT наконец-то выпустила свою тотальную конверсию *Unreal Tournament*, дающую возможность всем фанатам игры *Thief* попробовать свои силы в мультиплеере. Авторы проделали огромную работу, бережно перенеся все элементы геймплея *Thief* на совершенно другой движок – в результате игра выглядит как слегка улучшенный *Thief 2*. Учитывая, что все текстуры и звуки сделаны вручную, можно только восхититься трудолюбием этих людей.

Геймплей абсолютно такой же, как и в *Thief*. Игроки-воры могут бесшумно красться, затаившись в темноте, они становятся невидимыми для стражников и т.д. Мод *Thievery* включает 11 карт, каждая из которых обладает уникальным архитектурным стилем. Если же вам неохота прятаться по углам, то можете поиграть за стражника, способного с одного удара разбить голову вора палицей, застрелить его из арбалета или зарубить мечом. Главное – остерегайтесь дубинок, световых бомб и прочих смертоносных штучек, неожиданно разящих вас из темноты...



PREVIEW

Treasure Planet

Дисней, космос и классика... Том Прайс

А Обычно нас мало интересуют игрушки, разрабатываемые по лицензиям готовящихся к выходу диснеевских мультфильмов. Подобного рода продукты автоматически зачисляются в категорию «Гляну как-нибудь при случае», при этом подразумевается, что такой случай вряд ли представится в ближайшие 100 лет. Однако краткое знакомство с *Treasure Planet* не оставило от нашего недоброжелательства камня на камне – выяснилось, что это очень милая и оригинальная RTS, вполне достойная вашего внимания.

Игру разрабатывает Barking Dog Studios (авторы *Global Operations* и *Homeworld: Cataclysm* – вот уж воистину необычная родословная!). Вы оказываетесь за штурвалом солнечного парусника, который внешне напоминает парусные корабли XVIII столетия, только, в отличие от них, бороздит космическое пространство. Я понимаю, что звучит это довольно странно, но игра выглядит очень и очень неплохо, а геймплей, хотя и не включает традиционных для RTS элементов – строительства базы и сбора ресурсов – весьма увлекателен, сложен и глубок. Перед нами, скорее, не стратегия, а тактика, чем-то напоминающая классическую игру *Ancient Art of War at Sea* – только на диснеевский лад. И в космосе.

Имеется одиночная кампания, режим Skirmish, в котором вы можете контролировать до 12 кораблей, и, разумеется, мультиплеер через локальную сеть или Интернет. Несмотря на то что код еще очень сырой, мы получили от *Treasure Planet* огромное удовольствие. Наш совет: не отмахивайтесь от этой игрушки только потому, что она рассчитана на детей и сделана по мотивам мультика. Вы получите море удовольствия!

ПОМОЕЧНЫЙ НЫРЯЛЬЩИК

Добываем золотишко из мусорных ведер. Джейсон Браун

Мы понимаем, что вы чувствуете себя просто обязанными купить новехонькую *The Thing*, но, поверьте, это не лучший способ вложить кровный игровой доллар. Пороштесь в ящиках для уцененных товаров, и вы наверняка найдете три-четыре шедевра, до которых у вас в свое время не дошли руки, и которые будут в сумме стоить меньше, чем разрекламированный блокбастер.



Kohan $19 + Warrior Kings $9 + Warlords Battlecry $7 = The Thing $40



ВТОРАЯ ЖИЗНЬ: САМОПАЛ

Т. Бирл Бэйкер

Открытые игровые проекты

По оригинальности и изобретательности открытые игровые проекты дадут сто очков вперед любой коммерческой разработке. В этом месяце наше внимание привлекли несколько игр, которые только выиграли от того, что их исходные коды были выложены в Интернет для свободного скачивания и изучения. Благодаря тому, что над ними работает огромное количество людей в таких играх постоянно добавляется новый контент и очень быстро вычищаются баги.

FlightGear

www.flightgear.org

Требуется: OpenGL 3D-акселератор



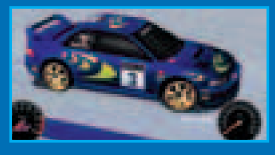
FlightGear – это полноценный авиасимулятор, который находится в разработке уже в течение нескольких лет и постоянно совершенствуется. Для запуска игры требуются определенные компьютерные знания и возможность скачать кучу патчей, но, преодолев это препятствие, вы сможете пережить потрясающее воздушное приключение. Физическая модель настолько сложна и достоверна, что она используется в целом ряде исследовательских проектов, посвященных аэродинамике, в самых разных странах мира. Графический движок позволяет настраивать абсолютно все параметры. Постоянно появляются новые самолеты, варианты поверхности земли могут меняться от плоской (хотя и географически точной) карты до фотореалистичных текстур, требующих видеокарту со 128 MB.

По словам нынешнего модератора проекта Кертиса Олсона (Curtis Olson), FlightGear включает сотни элементов, которые в совокупности обеспечивают высочайший уровень реализма (хотя вполне могут быть не очевидны для казуальных игроков). Например, ночью все звезды находятся именно там, где им положено, игра абсолютно реалистично моделирует смену дня и ночи. Вокруг этого хардкорного симулятора уже сформировалось крупное фанатское сообщество, так что обязательно посетите ссылки на официальном сайте – там можно найти массу интересного.

Racer

www.racer.nl

Требуется: Pentium II, OpenGL 3D-акселератор, DirectX 8



Если вы поклонник суперреалистичной физики, считающейся главным достоинством таких игр, как *Grand Prix Legends*, то попробуйте *Racer*. Хотя этот проект еще далек от завершения, в нем уже смоделированы очень многие аспекты вождения автомобиля. Самое замечательное, что если вам что-то не нравится или вы не хотите с чем-то возиться, то можете просто отключить любую «симуляторную» фишку.

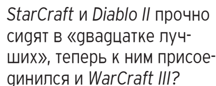
Основной дистрибутив включает всего одну трассу и несколько автомобилей, но на официальном сайте можно найти множество дополнительных объектов и кучу ссылок на фанатские ресурсы. Вы можете даже сами создавать трассы и машины, но для этого понадобится мощный редактор, что-нибудь вроде 3D Studio Max, и солидный практический опыт. Последняя версия игры поддерживает модели, состоящие из 3000 полигонов, так что конструирование новых автомобилей – дело серьезное и трудоемкое.

ХИТ-ПАРАД

CGW топ 20

Миром властвует *WarCraft*.

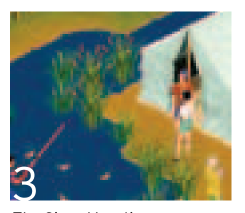




1 *StarCraft* и *Diablo II* прочно сидят в «двадцатке лучших», теперь к ним присоединился и *WarCraft III*?



2 *Neverwinter Nights* – самая прибыльная статья канадского экспорта.



3 *The Sims: Vacation* по-прежнему отказываются возвращаться из отпуска.

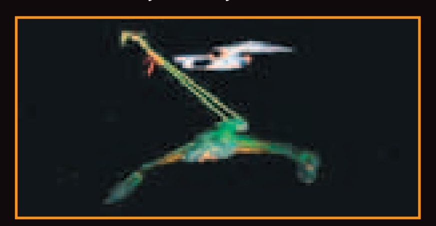
Место	Месяц назад	Игра + цена + издатель	Рейтинг
1	1	**WarCraft III: Reign of Chaos** ($59, Vivendi Universal)	★★★★☆
2	2	**Neverwinter Nights** ($55, Infogrames)	★★★★½
3	3	**The Sims: Vacation** ($29, Electronic Arts)	★★★★☆
4	5	**The Sims** ($41, Electronic Arts)	★★★★★
5	8	**Backyard Baseball 2003** ($19, Infogrames)	НЕТ РЕЙТИНГА
6	4	**Grand Theft Auto III** ($49, Take 2 Interactive)	★★★★★
7	6	**Medal of Honor Allied Assault** ($45, Electronic Arts)	★★★★½
8	12	**The Sims: Hot Date** ($28, Electronic Arts)	★★★★½
9	17	**The Sims: Livin' Large** ($28, Electronic Arts)	★★★★½
10	7	**WarCraft III: Collector's Edition** ($76, Vivendi Universal)	★★★★☆
11	18	**Microsoft Zoo Tycoon** ($27, Microsoft)	★★★½☆
12	19	**RollerCoaster Tycoon Gold** ($28, Infogrames)	НЕТ РЕЙТИНГА
13	–	**RollerCoaster Tycoon** ($19, Infogrames)	★★★★☆
14	20	**Diablo II: Lord of Destruction** ($31, Vivendi Universal)	★★★★½
15	15	**StarCraft: Battle Chest** ($20, Vivendi Universal)	НЕТ РЕЙТИНГА
16	10	**Soldier of Fortune II: Double Helix** ($43, Activision)	★★½☆☆
17	–	**Delta Force Task Force Dagger** ($28, NovaLogic)	НЕТ РЕЙТИНГА
18	–	**The Sims: House Party** ($29, Electronic Arts)	★★★★½
19	9	**Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast** ($48, LucasArts)	★★★★★
20	–	**Backyard Basketball** ($19, Infogrames)	НЕТ РЕЙТИНГА

Информация предоставлена NDP Intellect по итогам продаж в сентябре.

ИГРОВОЙ ТРУБОПРОВОД

Правда, ложь, благие намерения и т.д. Рич Лапорте

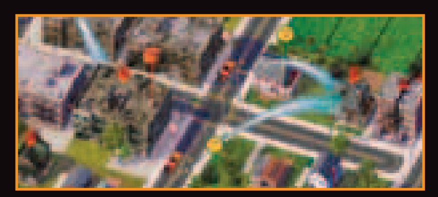
Перед вами – наши предположения о датах релизов игр, основанные на самой свежей информации из надежных источников. Впрочем, не стоит забывать о Главном Правиле: чем больше времени остается до выхода игры, тем выше вероятность, что эта дата будет перенесена. А самые последние сведения и обновления вы можете найти на сайте gonegold.com.



1 *Star Trek: Star Fleet Command III* стремительно движется к своему ноябрьскому релизу – во всяком случае, так утверждает Activision. В данный момент команда старается максимально упростить микро-менеджмент звездолетов и работает над новым интерфейсом управления звездными системами. Кроме того, в первый раз за всю историю игр во вселенной *Star Trek*, геймеры смогут кастомизировать свои корабли, заменяя на них оружие, двигатели, щиты и другие системы.



2 Interplay надеется выпустить свою новую RPG под названием *Lionheart* в намеченный срок, то есть к середине ноября. Игра базируется на ролевой системе *SPECIAL* (на ее основе были сделаны обе части *Fallout*), адаптированной к риалтаймовым боям и фэнтезийному миру. Вот основные фишки *Lionheart*: генератор случайных предметов, сложная магическая система, при которой эффективность заклинаний растет вместе с уровнем кастера, бесклассовая система развития персонажа, открывающая неограниченную свободу в создании «героя своей мечты».



3 *SimCity 4* находится в самой вершине списка моих первоочередных покупок и, скорее всего, игра действительно выйдет в конце ноября. Полностью трехмерные ландшафты и города выглядят просто бесподобно, а геймплей умудрился сохранить все положительные наработки предыдущих серий и при этом стал более интуитивным и ненапряжным. Одной из самых заманчивых фишек является возможность импортировать в игру своих Симов, которые «по знакомству» будут информировать вас о том, что им в городе нравится, а что нужно исправлять.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
1503 A.D. The New World	EA	I кв. '03
Age of Mythology	Microsoft	01/11/02
Asheron's Call 2	Microsoft	IV кв. '02
Batman Vengeance	Ubi Soft	25/09/02
Battlefield 1942	EA	12/09/02
Call of Cthulhu	FishTank	I кв. '03
City of Heroes	NCsoft	III кв. '02
Civilization III: Play the World	Infogrames	30/10/02
Combat Flight Simulator 3	Microsoft	25/10/02
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin	Big Time	III кв. '02
Command & Conquer: Generals	EA	I кв. '03
Crusader Kings	Strategy First	06/11/02
Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	24/10/02
Deus Ex 2	Eidos	I кв. '03
Divine Divinity	HIP	02/10/02
Doom III	Activision	не объявлена
Dragon's Lair 3D	Ubi Soft	III кв. '02
Duke Nukem Forever	GOD Games	неизвестно
Earth 2150: Lost Souls	Strategy First	04/09/02
Escape from Alcatraz	HIP	II кв. '03
Eve: The Second Genesis	Simon & Schuster	IV кв. '02
EverQuest: The Planes of Power	Sony	22/10/02
EverQuest II	Sony	IV кв. '03
Freelancer	Microsoft	II кв. '03
G.I. Combat	Strategy First	17/10/02
Ghost Master	Empire	11/02
Gothic II	JoWooD	IV кв. '02
Hegemonia	DreamCatcher	15/11/02
Halo	Microsoft	II кв. '03

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Harpoon 4	Ubi Soft	IV кв. '02
Heroes of Migh and Magic IV: Gathering Storm	3DO	25/09/02
Hidden & Dangerous 2	GOD Games	15/10/02
Highland Warriors	Data Becker	02/10/02
Hitman 2	Eidos	02/10/02
Homeworld 2	Sierra	не объявлена
IGI2: Covert Strike	Codemasters	20/11/02
Imperium Galactica III: Genesis	CDV	III кв. '02
Impossible Creatures	Microsoft	I кв. '03
Indiana Jones and The Emperor's Tomb	LucasArts	I кв. '03
James Bond 007: NightFire	EA	20/11/02
Links 2003	Microsoft	20/09/02
Lionheart	Interplay	19/11/02
Lock On	Ubi Soft	20/12/02
Logging Tycoon	Bushsoft	III кв. '04
Lords of the Realm III	Sierra	не объявлена
Master of Orion III	Microprose	IV кв. '02
MechWarrior 4: Mercenaries	Microsoft	II кв. '03
Medal of Honor: Reload	EA	19/11/02
Nascar Thunder 2003	EA	23/10/02
NBA Live	EA Sports	IV кв. '02
Need for Speed: Pursuit 2	EA	23/10/02
NHL 2003	EA Sports	18/09/02
No One Lives Forever 2	Fox Interactive	03/10/02
O.R.B	Strategy First	19/11/02
PlanetSide	Sony	IV кв. '02
Praetorians	Eidos	27/11/02
Prisoner of War	Codemasters	25/09/02
Pro Racer Driver	Codemasters	20/11/02

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Project Nomads	CDV	02/10/02
Quake 4	Activision	неизвестно
Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	19/11/02
Republic: The Revolution	Eidos	15/11/02
Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames	09/10/02
Shadowbane	Ubi Soft	II кв. '02
SimCity 4	EA	20/11/02
The Sims Online	EA	25/10/02
The Sims Unleashed	EA	25/09/02
Sniper	Xicat	20/09/02
Sovereign	Sony	неизвестно
Splinter Cell	RedStorm	28/11/02
Star Trek: Starfleet Command III	Activision	13/11/02
Star Trek: Elite Force II	Ritual Entertainment	I кв. '03
Star Wars Galaxies	LucasArts	IV кв. '02
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts	III кв. '03
Stronghold: Crusader	Take 2	11/09/02
SWAT: Urban Justice	Sierra	30/10/02
Team Fortress 2	Sierra	не объявлена
Thief III	Eidos	II кв. '03
Tiger Woods PGA 2003	EA Sports	06/11/02
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	20/11/02
Tron 2.0	Monolith	не объявлена
Unreal II	Infogrames	I кв. '03
Unreal Tournament 2003	Infogrames	IV кв. '02
Warlords IV	SSG	11/12/02
World of WarCraft	Blizzard	неизвестно
World War II	Codemasters	III кв. '02
Zoo Tycoon: Marine Mania	Microsoft	18/10/02

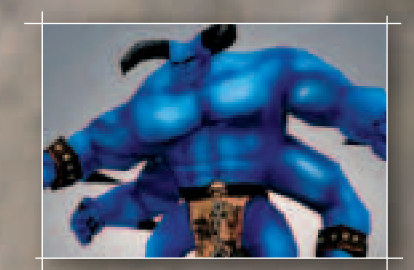
НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ

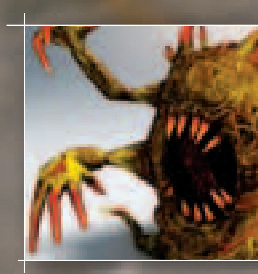
ДЕТИЩЕ ЛОРДА БРИТИША ОТМЕЧАЕТ СВОЙ ПЯТЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНЬЯ.

ULTIMA ONLINE

ЖАНР МАССОВЫХ онлайновых RPG родился ровно пять лет назад, и его олицетворением стали всего две буквы – *UO*. Несмотря на то что в то время уже довольно долго существовали текстовые MUD'ы и даже был графический *Meridian 59*, именно *Ultima Online* выпала почетная роль родоначальника совершенно нового направления в игровой индустрии. Компания Sony Online Entertainment со своим гигантским и амбициозным *EverQuest'ом* всего лишь воспользовалась идеями и наработками *«Ультимы»*.

И это притом, что вплоть до самого релиза *UO* подвергалась бесконечным нападкам со стороны игровой прессы. Я, например, написал тогда в своем обзоре: «Главная причина того, что основное занятие большинства людей – убийство себе подобных (Player Killing), очень проста – это намного веселее, чем жить «обычной жизнью», при которой вы должны много-много раз повторять скучные однообразные действия, чтобы стать хоть чуть-чуть сильнее и быть в состоянии убить хотя бы поросенка». А еще я писал: «Покупайте *Ultima Online*, только если вы готовы безропотно сносить бесконечные оскорбления и унижения». Несколько месяцев спустя, вручая *UO* почетный титул Отстоя Года, мы написали: «Ни одна из вышедших в 1997-м игр не вызвала столько неоправданной шумихи, ложных надежд и несбывшихся ожиданий, ни одна не оказалась ТАКИМ разочарованием». Мы так наезжали на *Ultima Online*, что ребята из Origin даже создали в честь нашего тогдашнего главного редактора Джонни Уилсона нового монстра – мерзкую болотную тварь Jwilson Slime. Как видите, в то время *CGW* и *UO* просто терпеть друг друга не могли. И лишь сейчас, пять лет спустя, мы воздаем заслуженные почести этой великой игре.





ЖАНР: MASSIVELY MULTIPLAYER ROLE-PLAYING GAME



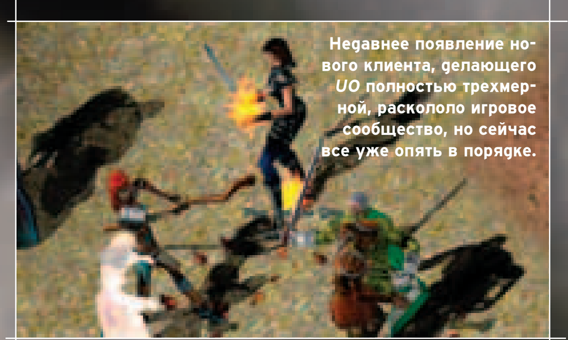
ТЬЕРРИ НГУЕН

ФОТОГРАФИИ АРНОЛЬДА ТИОСЕДЖО

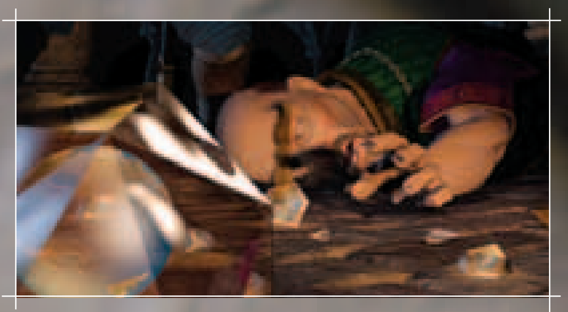
ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS   РАЗРАБОТЧИК: ORIGIN



Знаменитый художник комиксов и дизайнер игрушек Тодд Мак-Фарлан (Todd McFarlane) придумал внешность довольно многих монстров в *UO*, в том числе и Horde Demon'a.



Недавнее появление нового клиента, делающего *UO* полностью трехмерной, раскололо игровое сообщество, но сейчас все уже опять в порядке.



«Я ЛЮБЛЮ ЭТУ ИГРУ, ПОТОМУ ЧТО ОНА НЕОБЫЧНА. ОНА НЕ ИМЕЕТ НИЧЕГО ОБЩЕГО С *DIABLO* И *STARCRAFT* – ВЕДЬ ЗДЕСЬ ВЫ НЕ ОГРАНИЧЕНЫ КАКИМ-ТО ОДНИМ КЛАССОМ. ВЫ МОЖЕТЕ СТАТЬ КЕМ УГОДНО – МАГОМ, ВОИНОМ И ДАЖЕ РЫБАКОМ, ЕСЛИ ЭТО ЗАНЯТИЕ ВАМ ПО ДУШЕ.»

UO умудрилась не только вылезти из глубокой могилы, куда мы ее пытались закопать, но и привнесла в онлайновые ролевые игры множество нововведений, впоследствии подхваченных другими проектами, – строительство жилья, социальную систему и т.д. Она стала началом карьеры многих талантливых дизайнеров MMORPG, сплотила вокруг себя огромное количество игроков, и по сегодняшний день не собирается сдавать свои позиции, являясь одной из самых популярных сетевых RPG во всем мире.

ВОССТАВШАЯ ИЗ МОГИЛЫ

Вопрос: что тогда, пять лет назад, привлекло в *UO* так много игроков? Ведь, невзирая на огромное количество ругательных статей, безупречная репутация серии *Ultima* и впечатления геймеров, которыми они обменивались в личных беседах и на многочисленных форумах, превозмогли кампанию травли, развернувшуюся в прессе. Как правило, люди приходили в *UO*, чтобы увидеть онлайновую версию своей любимой RPG, или же их приводили друзья, успевшие «подсесть» на нее во время бета-тестирования.

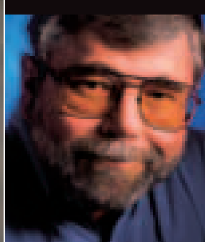
Но еще более интересный вопрос: как умудрилась компания Origin УДЕРЖАТЬ всех этих людей? Что, например, заставило отставного полковника армии США Дейва Харбисона заявить: «Несмотря на все негативные рецензии, плохой маркетинг и некрасивую графику... *UO* остается самой аддиктивной и увлекательной игрой для своих обитателей»?

Ведущий дизайнер Том Чилтон (Tom Chilton) aka Evocare объясняет это так: «Главным образом, *UO* выжила благодаря энергии и энтузиазму наиболее активной части своих обитателей, которые не дали ей загнуться на ранних стадиях и обеспечили бешеный успех на более поздних. То есть своим успехом *Ultima* обязана исключительно фанатам».

Координатор сообщества игроков и одновременно главный дизайнер Джонатан Ханна (Jonathan Hanna) aka Calandryll тоже считает, что главная причина успеха в том, что разработчики всегда прислушивались к мнениям и желаниям игроков: «У нас в штате есть четверо сотрудников, обязанность которых – поддерживать обратную связь с игроками и доносить полученную от них информацию до остальных дизайнеров. А вообще, команда разработчиков сделала очень много для того, чтобы все высказанные игроками пожелания и замечания были учтены в игре. Думаю, успех UO – лучшее тому подтверждение. Кстати, как правило, замечания геймерского сообщества связаны с удобством управления, борьбой с багами или улучшением работы серверов».

Нужно признать, что усилия дизайнеров не пропали даром. Мы опросили довольно много ветеранов *UO*, и все они подтвердили, что на протяжении всей своей истории игра постоянно развивалась и

БЫВШИЙ ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР *CGW* ДЖОННИ УИЛСОН ВСПОМИНАЕТ ПЕРВЫЙ ЗАПУСК *UO*:



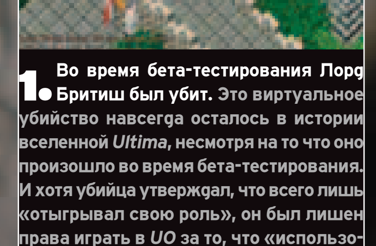
Ultima Online представляла собой нечто большее, чем просто графический MUD или онлайновую версию классической серии *Ultima*. Это было потрясающее зрелище, грандиозный социальный эксперимент... полный изъянов и недостатков. Я помню, как зашел в игру в первый раз. В таверне, куда я заглянул, было довольно много персонажей, и весь экран был закрыт репликами их разговора. Я помню, как шел по лесу и находил множество брошенных предметов мебели, – герои изготовляли их, чтобы получить опыт, но не хотели стоять в очереди к скупщику, чтобы продать свои творения. Внутриигровая экономика работала из рук вон плохо, зато процветал внеигровой черный рынок, и многие неожиданно разбогатели на сотни и даже тысячи реальных долларов. А больше всего мне запомнилась «честь», оказанная разработчиками, которые назвали моим именем отвратительного монстра. Эта тварь – Jwilson Slime – появилась вскоре после того, как *Computer Gaming World* назвал *Ultima Online* Отстоем Года. Честно говоря, я совершенно не ожидал такого поворота событий, а этот монстр еще обладал свойством ТУПИТЬ ваше оружие. Ненавижу, когда меня называют тупым, даже косвенно...


Предтеча гибели игрока в *UO: Lord Blackthorn's Revenge.*


Игроки, которым удалось выкопать Капитана Дашу, могут теперь получить ее 6-дюймовую версию.

ПЯТЬ НАИБОЛЕЕ ВЫДАЮЩИХСЯ СОБЫТИЙ В ИСТОРИИ *UO*





1. Во время бета-тестирования Лорд Бритиш был убит. Это виртуальное убийство навсегда осталось в истории вселенной *Ultima*, несмотря на то что оно произошло во время бета-тестирования. И хотя убийца утверждал, что всего лишь «отыгрывал свою роль», он был лишен права играть в *UO* за то, что «использовал данное событие в своих корыстных интересах».

2. Падение города Trinsic. Возможно, это наиболее драматический момент за всю историю мира *UO* – полчища нежити опустошили популярный город, полный живых игроков.

3. Выход *Ultima Online: The Third Dawn*. Появление нового клиента, делающего *UO* полностью трехмерной, раскололо игровое сообщество пополам и создало массу проблем для службы технической поддержки Origin.

4. Расширение Траммеля под строительство. Тысячи людей зашли в игру и ждали рассвета, к которому было приурочено открытие новой территории, чтобы сделать заявку на дом. К сожалению, такое гигантское скопление народу привело к тому, что сервер завис.

5. Введение The Virtues. Дизайнер Джонатан Ханна стал инициатором одной из самых интересных фишек *Ultima Online* – Семи Добродетелей. Игра наконец-то стала настоящей *«Ультимой»*, хотя уже и без Ричарда Гэрриота.

совершенствовалась. Диана Данглмэн-Дэвис (Diane Dungleman-Davis), игрок с 5-летним стажем и активный член онлайнового сообщества, уверенно заявляет: «Эта игра никогда не устареет. Там всегда происходит что-нибудь новое и интересное».

ДЕТИ *UO*

Итак, компании Origin удалось справиться со всеми проблемами первого запуска игры, и *UO* начала привлекать все больше и больше людей. Кроме того, в команду разработчиков пришли Раф Костер (Raph Koster) и Гордон Уолтон (Gordon Walton) – два талантливых дизайнера, занятых в настоящий момент в двух наиболее амбициозных онлайновых проектах современности – *Star Wars Galaxies* и *The Sims Online*.

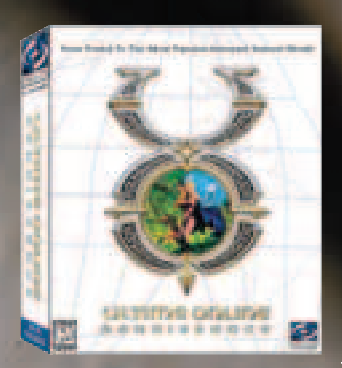
Отвечая на вопросы о дизайне *Star Wars Galaxies* и о том, чему его научила работа над *Ultima Online*, бывший креативный директор *UO* Раф Костер говорит: «Именно работая над *«Ультимой»*, я понял, что всевозможные отморозки и хулиганы пойдут на все, лишь бы испортить настроение другим людям, и поэтому надо максимально жестко и бескомпромиссно бороться со всеми немотивированными проявлениями агрессии со стороны подобных типов. А еще обитатели онлайновой вселенной будут постоянно удивлять вас своей преданностью игровому миру и изобретательностью – дайте им мяч, и они начнут играть в футбол. И я понял, что мы не ошиблись, когда заявили, что для кого-нибудь целью игры вполне может оказаться выпечка хлеба!»

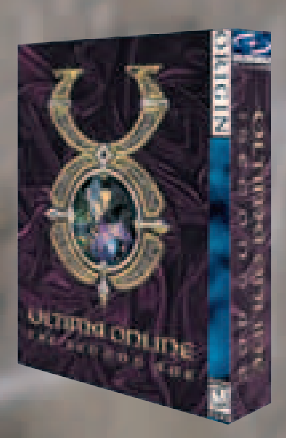
«Если бы не *UO*, то сейчас я совершенно точно не занимался бы *Star Wars Galaxies*, – продолжает Раф. – Каждый день в своей работе я использую полученные тогда знания и опыт, причем самые важные вещи я узнал именно от игроков. Мне всегда было приятно давать людям возможности, о которых они просят, и таким образом обогащать их игровой опыт. Я диву давался, глядя, какие, казалось бы, невозможные вещи они совершали. И я ужасно сожалею обо всех наших окончившихся неудачей попытках внести в игру те или иные улучшения. Уроки, полученные при работе над *UO*, определяют буквально все, что я делаю в рамках разработки *Star Wars Galaxies*».

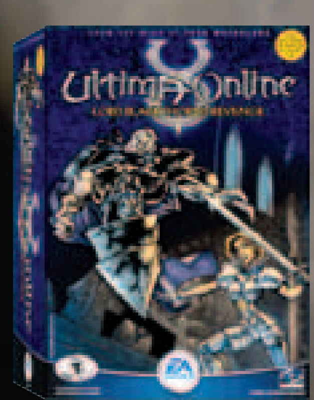

Игроки колдуют в подземелье *UO: Renaissance.*

Исполнительный продюсер *The Sims Online* Гордон Уолтон также очень ценит опыт, полученный во время работы исполнительным продюсером *Ultima Online*: «Я научился очень многим вещам, совершенно необходимым для управления развлекательной системой такого масштаба. Я узнал, что нравится аудитории, а что не нравится. Я понял, как трудно изменить негативное мнение потребителей об игре, если таковое сложилось при первом ее запуске, – даже если впоследствии вам удастся решить все основные проблемы. Я почувствовал, насколько трудно вносить изменения в большую и сложную игровую среду. Я осознал, как важно качество и как тяжело чинить дви-









Даже спустя пять лет после релиза, народ по-прежнему живо интересуется *UO* – из-за выходящего вскоре расширения *Age of Shadows*, в котором появятся некроманты и паладины, а также из за гипотетической *UO II*.

гатель, когда твой самолет уже взлетел. И, наконец, я надеюсь, что научился прислушиваться к отзывам потребителей и правильно реагировать на них в целях общего повышения уровня обслуживания. В целом же, опыт работы над *Ultima Online* оказался для меня просто неоценим при создании *The Sims Online*».

ЛЕГЕНДА ПРОДОЛЖАЕТ ЖИТЬ

Недавно компания Origin анонсировала адд-он *Age of Shadows*, выход которого намечен на начало 2003 года. Он расширит «строительные» возможности геймеров, добавит новую территорию, а также введет в игру некромантов и паладинов. Наши дальнейшие расспросы натолкнулись на непробиваемую скромность разработчиков.

Впрочем, игроки вновь и вновь возвращаются в мир *UO*, независимо от выхода новых адд-онов. Геймер со стажем Hotaru объясняет данный феномен так: «Я люблю эту игру, потому что она необычна. Она не имеет ничего общего с *Diablo* и *StarCraft* – ведь здесь вы не ограничены каким-то одним классом. Вы можете стать кем угодно – магом, воином и даже рыбаком, если это занятие вам по душе». Так что у нас есть все основания верить в счастливое будущее *Ultima Online* – игроки еще долго не покинут этот мир, ставший для них вторым (а для кого-то и первым!) домом.

РАЗМЫШЛЕНИЯ РИЧАРДА ГЭРРИОТА AKA LORD BRITISH О СУДЬБЕ *ULTIMA ONLINE*

Мы извлекли много важных уроков из разработки, запуска и поддержки *UO*. На мой взгляд, самым серьезным уроком было понимание того, что намного важнее с самого начала задать высокий уровень культуры программирования, чем потом пытаться латать дыры в примитивном движке. *UO* начиналась как малобюджетный проект, который почти не получал финансирование от EA, поэтому изначально мы использовали графику ранних серий *Ultima* и «вручную» сшивали между собой клиентскую и серверную части кода. Результат, кстати, получился довольно неплохим, но соединение было совсем не таким надежным, как требовалось, а главное – полученную игру было очень трудно расширять и поддерживать. В итоге, уже после того, как *UO* была запущена, разработчики, выдавая один патч за другим, в конце концов, переписали и заменили практически весь оригинальный код. Именно поэтому так важно с самого начала процесса разработки установить высокие стандарты программирования – только так можно создать игру, которую впоследствии будет легко обслуживать, поддерживать, расширять и модифицировать, а самое главное – в которой простым пользователям будет приятно жить.

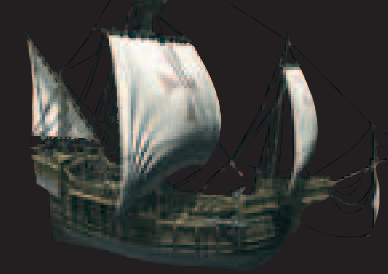
МЫ БЛАГОДАРИМ АРКАДИАНА ДЕЛЬ СОЛА, СОТРУДНИКОВ КОМПАНИИ ORIGIN, РАФА КОСТЕРА, ГОРДОНА УОЛТОНА, РИЧАРДА ГЭРРИОТА, А ТАКЖЕ ВСЕХ ИГРОКОВ, КОТОРЫЕ ПОМОГЛИ НАМ В ПОДГОТОВКЕ ДАННОГО МАТЕРИАЛА. ПОЛНЫЕ ИНТЕРВЬЮ С ВЕТЕРАНАМИ *UO* И ДИЗАЙНЕРАМИ МОЖНО НАЙТИ НА САЙТЕ WWW.GAMERS.COM.



Возможно, Warlord Kabur и выглядит как кровожадный негодяй, но на самом деле он – хороший парень.

Завоевание Америки

Сергей Аверин



Ваш покорный слуга питает исключительно нежные чувства к любой исторической стратегии, которые попадаются мне в руки. Уж сильно в память запали школьные уроки истории. Хотя там и было все как-то закостенело, архаично. Шаг влево, шаг вправо – побег, прыжок на месте – провокация. Препод двойками стрелял без предупреждения. А так хотелось стать каким-нибудь Коперником и открыть вертлявость планет лет эдак за пятьдесят до события. Однако наше дело было – сторона, наблюдение. Это было тогда. Как давно! Но со временем все изменилось...

Уж и не упомню, с чего началось повальная компьютерная экспансия в историю. Для кого как, лично я первой увидел Колонизацию, открытие и завоевание Америки. Простейшая графика и звук, незамысловатый сюжет, однако запала она ко мне в сердце. Только и ждал, когда появится аналог с адекватным современным технологиям оформлением. И вот мечта сбылась!

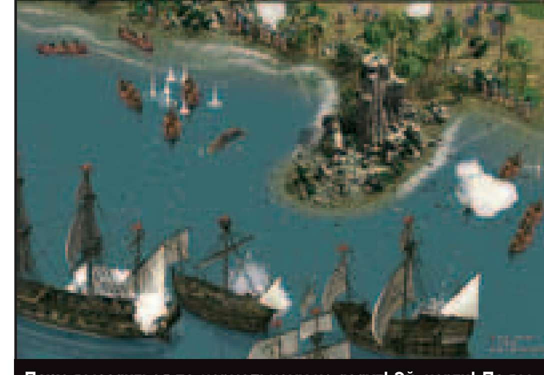
Сначала было слово

И это слово было *«Казаки»*. На заре третьего миллениума гарные украинские хлопцы из компании GSC Game World, отхлебнув из запотевшего пузыря, в очередной раз решили увековечить свои традиции в игровом варианте. Кто бы мог подумать! Казаки! Эти бравые ребята с чубами и усами до колен, шашками наперевес и бурками, волочащимися, будто шлейфы за невестами. Казалось, еще вчера они строчили письмо турецкому паше. Строчили в муках, отдуваясь и чеша писчими перьями за ушами, обильно орошая пергамент потом и горилкой. И тут – нате вам! Самые глобальные боевые действия на игровых картах мира.

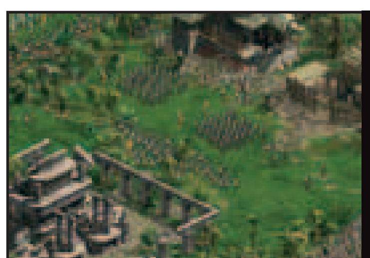
По собственному свидетельству авторов, *«Казаков»* на не так давно открытом Американском континенте распробовали не сразу, в отличие от куда более легкой на подъем Европы. Хотя история показывает, что и за океаном не дураки за мониторами сутки прожигают. Ну да как бы то ни было, а решено было сделать аналогичную массовку, понятную даже для чуждого нам Штатного менталитета. Так родилась идея создания *«Завоевания Америки»*.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **CDV Software Entertainment /Руссобит-М**
РАЗРАБОТЧИК: **GSC Game World**
ЖАНР: **RTS**
URL: **http://www.americanconquest.com**
ДАТА ВЫХОДА: **Середина ноября 2002**


Даже высадиться по-нормальному не дадут! Эй, черти! Да вы мне только дайте на берег сойти, я вас в порошок сотру!!!


Карамба! Эти стрелки на скалах выносят моих ребят на счет «три-два-раз». Надо срочно предпринять обходной маневр!


С каким ожесточением эти индейцы отстаивают свои деревни. Прямо диву даешься! И за что воевать? За пару полуразрушенных храмов? Нет, за то золото, которое они там прячут...

Главный принцип управления состоит в следующем: «Научись управлять восьмью, а те уже с восьмью тысячами как-нибудь справятся». У вас в подчинении будут генералы, у тех – офицеры. А офицеры уже будут суетиться на поле боя.

Потом было дело

Несмотря на то что *«Казаки»* явились своеобразными прародителями игры, назвать ее очередным add-on'ом не поднимается ни язык, ни какой бы то ни было другой орган. Остался только дух тотальной глобализации и максимального приближения к исторической реальности. В остальном – тотальные перемены. Мастерство прорисовки юнитов достигло апогея – 10 видов телодвижений в 64 направлениях. Благодаря нечеловечески раздутому эффекту наложению текстур ландшафт обещает приобрести фотографическое качество. Виртуальный интеллект, скрывающийся под загадочной аббревиатурой AI, приобрел нечто, анонсированное как нечеткая логика.
Не знаю как у вас, а у меня первая ассоциация: девок в игрушку напихают.

Все игровое поле (только вдумайтесь) умещают в 30x20 экранов, оставляя далеко за бортом всех конкурентов по жанру. Да и массовки (чем так славились *«Казаки»*) не будут уступать в зрелищности – единовременно в баталиях смогут поучаствовать до 16.000 юнитов! То есть 8.000 – за них и 8.000 – за вас. Вы когда-нибудь предполагали, что вам под командование отдадут такую ораву? Готовьтесь познать тонкости управления или, как теперь модно говорить, менеджмента. Краткая лекция на тему...

Хорошее дело менеджерством не назовут

И это правильно. Потому что занятие это неблагодарное – нервы разбалтываются, в голосе появляется командная хрипотца, а в глазах загорается неугасимый огонь вечного «Вперед! В атаку!», который не гаснет даже во сне.

Так вот, главный принцип управления, друзья мои, состоит в следующем: «Научись управлять восьмью, а те уже с восьмью тысячами как-нибудь справятся». То есть у вас в подчинении будут генералы, у тех – офицеры. А офицеры уже, заручившись поддержкой барабанщиков и флагманов, будут суетиться на поле боя, с точностью выполняя ваши распоряжения.

Нам обещают представить 106 юнитов со своими уникальными навыками. Для пехоты, кавалерии и артиллерии будут свои тактические формации, позволяющие наиболее благоприятным образом расположить отряды на поле боя. Насколько вы понимаете, управление отдельными юнитами в такой катавасии просто нерационально, поэтому разработчики всячески стимулируют групповую активность.

Чтобы не потерять персональный контроль, планируется сотворить масштабирование карты. То есть приказы солдатам лично отдавать, конечно, не гоже, а вот пронаблюдать за тем, как они справляться с приказами будут – самое милое дело. В наибольшем удалении вся местность предстанет перед вами, что называется, «с высоты птичьего помета». На тот случай, если захотите обозреть всю свою 8.000-ную армию.

О моральном и нравственном

Мораль приобретает принципиально новое значение в *«Завоевании Америки»*. Теперь это не просто показатель, а весьма значимый элемент тактики, способный свести на нет все ваши старания прямо посреди батали. От нее, родимой, зависит, с каким чувством будут вставать из окопов солдаты в атаку и не побегут ли эти солдаты в самый разгар сражения с поля восвояси. А она, родимая, в свою очередь также зависит от уймы показателей: сыты ли ваши подопечные, оплачен ли их ратный подвиг, сколько у вас на счету побед и поражений, есть ли под боком знаменосец или офицер. Что? Офицера шлепнули? Ну, тогда и нам здесь делать нечего! Боевой дух падает и при нападении с тыла и с флангов, и при окружении, и при артобстреле. Набор можно продолжить. И вы, надеюсь, понимаете, что если побежит левый фланг – от правого не стоит ждать ратных подвигов. Одним словом, глаз да глаз!

Определенное построение войск может добавить бонусов отряду. Как, например, комбинация стрелков и пикейщиков.

Большинство солдат будут рядовыми, но в ходе боев они смогут приобретать опыт, чины и становиться ветеранами, коих следует беречь как зеницу ока, поскольку они приравниваются к офицерам по своему влиянию на солдатские умы.

Не кочегары мы, не плотники?

Почему же, плотники! Только стены теряют свою актуальность, на их место приходят разрозненные фортификационные сооружения. Всякие форты, вышки, ДОТы и прочее. Заявлено появление 106 построек, вплоть до раздельного санузла под кодовыми названиями «М» и «Ж». Каждое из них можно оборонять и атаковать – за город будут вестись настоящие уличные бои.



Профессионализм стрелков также имеет весомое значение в обороне – крестьяне с вилами наперевес не идут ни в какое сравнение с профессиональными стрелками.

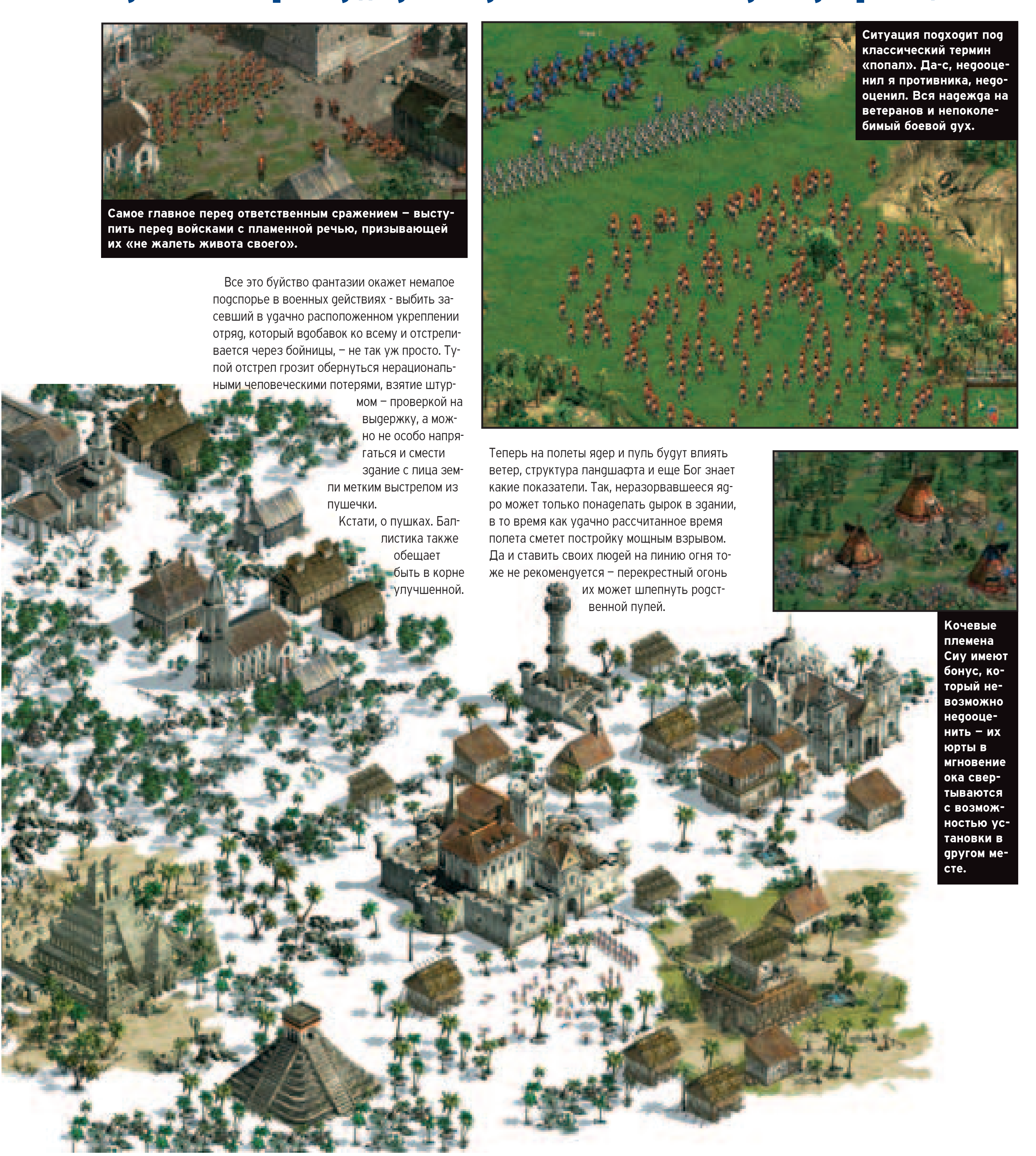
В игре будут все те же дерево, еда, золото, камень, железо и уголь, необходимые как для производства, так и для апгрейдов. Специфика нации будет варьировать ресурсы для поддержания баланса. Так, некоторые индейские племена не будут обучены шахтерскому делу и смогут только выменивать уголь у европейцев.

Самое главное перед ответственным сражением – выступить перед войсками с пламенной речью, призывающей их «не жалеть живота своего».

Ситуация подходит под классический термин «попал». Да-с, недооценил я противника, недооценил. Вся надежда на ветеранов и непоколебимый боевой дух.

Все это буйство фантазии окажет немалое подспорье в военных действиях - выбить засевший в удачно расположенном укреплении отряд, который вдобавок ко всему и отстреливается через бойницы, – не так уж просто. Тупой отстрел грозит обернуться нерациональными человеческими потерями, взятие штурмом – проверкой на выдержку, а можно не особо напрягаться и смести здание с лица земли метким выстрелом из пушечки.

Кстати, о пушках. Баллистика также обещает быть в корне улучшенной.



Теперь на полеты ядер и пуль будут влиять ветер, структура ландшафта и еще Бог знает какие показатели. Так, неразорвавшееся ядро может только понаделать дырок в здании, в то время как удачно рассчитанное время полета сметет постройку мощным взрывом. Да и ставить своих людей на линию огня тоже не рекомендуется – перекрестный огонь их может шлепнуть родственной пулей.

Кочевые племена Сиу имеют бонус, который невозможно недооценить – их юрты в мгновение ока свертываются с возможностью установки в другом месте.



В принципе, место выбрано удачно. Но еще б мне чуть севернее встать – тогда отряд индейцев бы раскололся. Однако поздно. Теперь – только защищаться.

Избавь, Господь, от друзей, от врагов избавлюсь сам

За право называться владельцами Нового Света борются (помимо Испании) еще и Великобритания, Нидерланды и Франция. А защищают свою обжитую территорию племена американских индейцев: Ацтеков, Майя, Ирокезов, Делаваров... Всего в игре будет представлено 12 наций. Каждая – по своему уникальна, имеет свои бонусы, апгрейды, здания, наборы ресурсов. Индейцы берут численностью и знанием территории, европейцы – организованностью и высокими технологиями.

На новый уровень поднимается понятие дипломатии, становясь весомым подспорьем в ведении войны. Дело в том, что карта кишмя кишит остатками канувших в лету цивилизаций и нейтральными племенами. И если в вас пропадает дар убеждать, эти нейтральные племена будут с радостью поставлять юнитов в обмен на ценные ресурсы. Правда, противник может вождя перекупить. Ну да это дело поправимое.

На выходе имеем... Хит?

Подводя черту, вас ожидают 5 кампаний и в общей сложности 42 миссии, 12 одиночных миссий и возможность посостязаться с семью живыми оппонентами. Для игрока средней продвинутости все это может вылиться в убитые на голову 60 часов свободного времени.

Вас ожидает 400 лет истории Америки, пролетающие перед глазами. Вы сможете приложить руку к таким эпохальным баталиям, как кампания Христофора Колумба, кампания Писарро, война Текумсе, Семилетняя война, и победно завершить этот марш-бросок борьбой за независимость США в 1813 году.

Что еще нужно обыкновенному заурядному геймеру, чтобы почувствовать себя именитым конкистадором? Зато теперь, когда вы услышите «Ну! Открыл Америку!», сможете кивнуть и загадочно улыбнуться.



Чем больше обороняющих здание, тем выше скорострельность отряда.



Вот не нравится мне это ущелье. Подкоркой чувствую засаду. Появятся на обрыве индейские стрелки и переложат моих соколиков, как гусей на Рождество.



Ну вот. Дождался. На скалах появляются индейские лучники. Сейчас на мой скромный отряд обрушится дождь стрел и плакала кампания крокодиловыми слезами.

ЭКСКЛЮЗИВ

Демиурги II

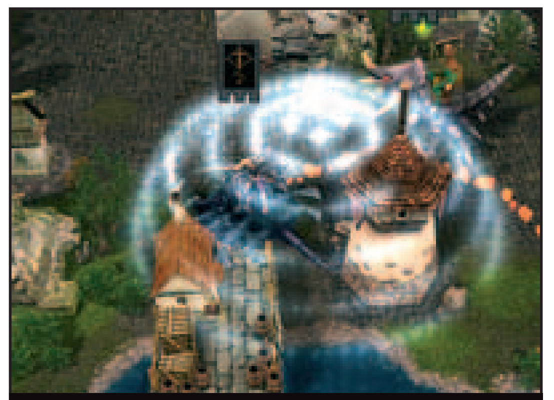
Пошаговые стратегии были и остаются одним из любимейших жанров на PC. Но даже при этом его представители по-прежнему появляются довольно редко. А уж что касается действительно качественных экземпляров, то вообще ждать месяцами приходится. Хотя все мы прекрасно понимаем, что игры высочайшего качества быстро не делаются. Но факт остается фактом: каждую такую стратегию народ готов оторвать с руками.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **«1С»**
РАЗРАБОТЧИК: **Nival**
ЖАНР: **TBS**
URL: **www.nival.com**
ДАТА ВЫХОДА: **Начало 2003**

Невероятное приключение. Новое слово в жанре... TBS или RPG?

Олег Коровин



Одно из новшеств *«Демиургов II»* – наличие городов. Правда, они являются лишь плодом полета дизайнерской фантазии, так как никакой функциональной нагрузки не несут. Но все равно красиво.



Наличие всего одного героя и, соответственно, одной армии существенно меняет всю тактику и стратегию игры. И вообще, да здравствует ролевушность!

Новые лица в команде

В *«Демиургах II»* добавлено 15 новых созданий. Все они крайне необычные существа. Начать хотя бы с того, что они «бесцветные», то есть доступны любой из рас. Физически они представляют собой «почти людей» с головами животных. То есть даже не головами, а пустотелыми объемными масками, светящимися изнутри (заполненными эфиром?). Все они разбиты на 5 семейств по 3 существа в каждом. Каждое семейство имеет ту или иную этническую окраску: индийскую, японскую и т.д. Как это отразится на их характеристиках, пока не ясно. Разработчики обещают, что в последней главе нам объяснят их происхождение, хотя что-то мне подсказывает, что некоторые вопросы так и останутся без ответов.

Примерно эта судьба в свое время и постигла оригинальных *«Демиургов»*. Во многом помогла заветная маркетинговая формула: *HoMM + MTG*. И хотя на самом деле она может быть применена лишь очень условно для самого общего описания концепции *«Демиургов»*, уже одной лишь ее было достаточно, чтобы игра продавалась хорошо. Ну а так как разработчики выкатили настоящий хит, то народная любовь и уважение ему были обеспечены.

Когда с успехом первой части сериала все было предельно ясно и зашла речь о создании сиквела, то никакого особого прорыва от него мы не ждали. Для подобных проектов вполне достаточно продолжения, в котором все самые интересные идеи оригинала находят дальнейшее развитие, плюс появляются еще три-четыре ранее не виданных особенности. С одной стороны, с *«Демиургами II»* именно это и произошло. С другой – в игре обнаружилось столько совершенно неожиданных моментов, что при неизменных принципах геймплея нас ждет масса совершенно новых ощущений. Заинтересовал? Я старался.

Естественно, за самыми интригующими подробностями и свежайшими новостями мы (то есть делегация *CGW* в лице вашего покорного слуги) отправились прямиком в Nival. Беседовал я с Олегом Белайчуком, руководителем проекта, под бдительным оком любимого всеми журналистами PR-менеджера Nival'a Елены Чураковой, чье присутствие было необходимо, чтобы Олег не разболтал чего лишнего. За неспешной беседой с чашкой зеленого чая (который почему-то пил один я) довольно незаметно пролетели четыре часа. За это время, уверяю вас, о *«Демиургах II»* можно узнать если не все, то почти все.

Игры со временем

Если помните, действие первых *«Демиургов»* происходило во «Время перемен», когда место Белого Лорда могло быть занято другим лордом. Так вот события вторых *«Демиургов»* разворачиваются не во «Время перемен», но непосредственно с ним связаны. Кроме того, еще в предыстории нам говорят о Храме времени, о том, что якобы найден проход к нему. При этом сам Храм – это не что-то физическое, куда действительно можно войти. Он вообще не такой, каким его описывают легенды. И находится он в каком-то странном состоянии. И чем-то это все чревато.

По нашему хотению

Работа над продолжением *«Демиургов»* началась только в 2002 году, спустя примерно полгода после выхода первой части. Изначально никакой уверенности в необходимости создания сиквела у разработчиков не было. Все понимали, что у игры огромный потенциал, но ввиду ее крайней неординарности сначала было необходимо убедиться, что публика ее приняла. Думаю, нет нужды говорить, что успех к *«Демиургам»* пришел немалый, причем в очень многих странах. Тогда стало ясно: продолжению быть!



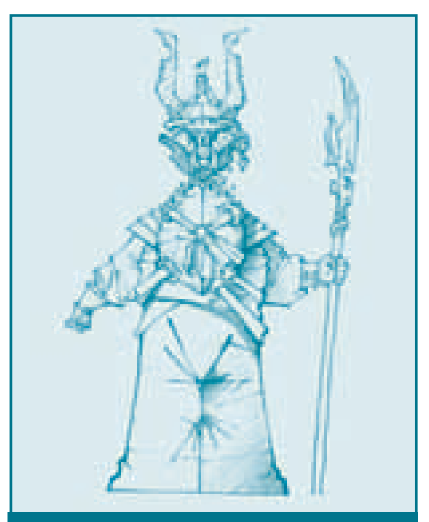
В этот самый момент как никогда остро встал вопрос: а каким, собственно, быть этому продолжению? У разработчиков, ясное дело, имелся немалый список собственных мыслей на этот счет. Учитывались также и пожелания игроков. Письма, звонки, сообщения на отечественных и зарубежных форумах - все принималось во внимание. Наконец, учтены были даже многочисленные обзоры во всевозможных игровых изданиях (приятно, что и мы не зря стараемся, придираясь к каждому недочету). Волею судеб все три списка пожеланий оказались почти идентичными. И работа закипела.

Эфирный детектив

В первые же минуты разговора я предложил (так, для затравки) начать с самого простого и понятного – с сюжета. Олег замялся, и мы оставили этот вопрос до поры до времени. А когда позже вернулись к нему, мне стало понятно, как наивно с моей стороны было предполагать, что сюжет – это самое простое и понятное, что может быть в *«Демиургах II»*.

Если помните, в первой части такое понятие, как сюжет, наличествовало весьма условно. Была завязка, были брифинги перед миссиями и, в общем-то, все. Никакого достаточно внятного объяснения происходящего. Теперь все иначе. Глобальный сюжет - это чуть ли не главное в одиночных кампаниях. По крайней мере, теперь именно он будет давать нам мотивацию и объяснять, что происходит.

Завязка... так же запутана, как и все остальное. В мире произошел какой-то глобальный катаклизм, имевший неясные пока последствия. Стали обнаруживаться странные места вроде «Затерянного города», где людей посещают видения. Среди них – видения о зловещей «бесцветности». У одной из рас появилось предание о том, что некий персонаж, появившийся ниоткуда, увлек могущественного героя с собой в поход, и тот, забыв обо всем на свете, кроме какой-то призрачной цели, навсегда ушел... в неизвестном направлении. Вы что-нибудь понимаете? Так и должно быть. Во-первых, разработчики пока и не горят особым желанием раскрывать нам подробности сюжета. А во-вторых, его задача – поместить игрока в самой центр метафизической детективной истории, где ничто не является тем, чем кажется на первый взгляд.



Эскиз для представителя еще одного нового семейства, которое разработчики называют «японцами».

В процессе работы над игрой неоднократно поднималась тема создания конструктора заклинаний, дававшего бы игроку возможность создавать собственные spell'ы. Однако от этого было решено отказаться. Все дело в специфике искусственного интеллекта. В *«Демиургах»* AI не умеет думать в общем, он привязан к конкретным, созданным разработчиками заклинаниям. Это позволяет добиться от него весьма хитроумных и нестандартных решений. А вот редактор карт будет. И не только карт. Даже кампании свои сможете создавать.

Структура прохождения одиночной игры имеет крайне любопытный вид. Всего будет пять кампаний, из которых нам надо пройти три. Начинается игра. Желаете выступать на стороне виталов или хаотов? Пусть будут хаоты. Начинаем проходить кампанию. Перед нами стоит вполне определенная цель (у каждой расы своя): найти ли ответы на вопросы, отыскать ли то, что было утеряно, понять ли смысл определенного события – в общем, что-то мы должны сделать. Кампания завершается. Ага, вот она, разгадка! Теперь-то нам ясно, в чем тут было дело. Снова вопрос: кем дальше хотите быть – синтетами или кинетами? Люблю кинетов. Вступаем во вторую кампанию, события которой, к слову, начинаются раньше первой. Ух ты! Теперь у нас новые проблемы, а глобальные события примерно те же (так как действие всех кампаний происходит параллельно). Оказывается, мы очень однобоко смотрели на вещи. То, что казалось белым, может стать черным, а хорошее – плохим. Наконец, начинается финальная кампания, где мы играем за небезызвестную Диаманду. Здесь-то и выясняется, что все вообще обстоит не так, как мы раньше думали. Самое интересное, что эта кампания завершается раньше, чем происходят заключительные события предыдущих двух. То, что мы считали ключевыми, финальными событиями, оказывается чем-то второстепенным... В общем, ответственные за создание всего этого сценаристы просто превзошли самих себя. Да, кстати, если думаете, что я нарочно хотел вас запутать, то уверяю, что я нахожусь в таком же неведении относительно перипетий сюжета. Это строжайшая тайна разработчиков.

С глобальным сюжетом теперь будут связаны и все мелкие игровые события. Ну, скажем, теперь нет никакого противостояния между расами. «Как же так? – возмутится я. – А почему же тогда нам по-прежнему придется сражаться с вражескими героями? Почему они нападают?» А вот в этом-то все и дело. Находясь поначалу в полном неведении, мы совершенно неправильно трактуем действия соперников. Это нам кажется, что они хотят нас уничтожить. На деле, может, у них нет другого выбора? Может, они думают, что агрессоры мы? Теперь, когда мы играем за скромного героя, а не за всемогущего и всезнающего порда, суть происходящего не всегда очевидна.

Однако теперь все наши действия имеют вполне ясную мотивацию. Конечная цель миссии, кстати, совершенно не обязательно будет дана в брифинге. Нам могут велеть пойти разведать, что произошло, и выяснить, что делать дальше. Тогда ситуация будет проясняться лишь по ходу миссии.

Ролевая тактика

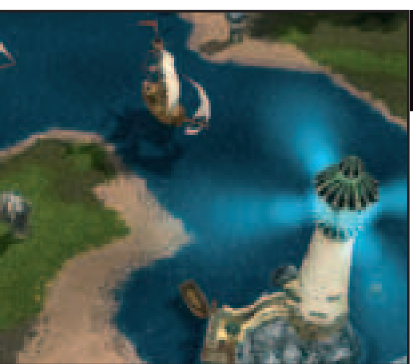
«Демиурги» изначально создавались вокруг и ради битв, дуэлей, о чем недвусмысленно намекает наличие чисто дуэльного режима. Для многих он и был основным. Кампания, конечно, тоже не была забыта. Как-никак все мы выросли на HoMM, а потому любовь к стратежным приключениям у нас в крови. Но оказалось, что стратегический режим *«Демиургов»* был для многих слишком сложным и навороченным. Разработчики и сами это поняли: «Стратегическая часть полностью выполняла свою функцию, но она получилась слишком тяжеловесной», – считает Олег Белайчук. Проще говоря, не для каждого игрока умственные и эмоциональные усилия, затраченные на прохождение кампании полностью оправдывались получаемым от этого удовольствием.

Кроме того, выяснилось, что поразительно много людей играли в *«Демиургов»* прежде всего как в RPG с тактическими боями, а не как в пошаговую стратегию. Так, обычно человек прокачивал лишь одного «любимого» героя в миссии и потом очень обижался, когда ему не давали перенести его в следующую. Где-то от ролевых будней отвлекал интерфейс. Слишком много внимания приходилось уделять ресурсам и т.д. Короче, народ хотел ролевушности. Хотел? Ради бога!

Итак, теперь у нас только один герой. Во всех смыслах. Во-первых, он главный (в каждой кампании, конечно, новый), он – центральное действующее лицо и наше альтер эго. Его нам предстоит холить и лелеять, так как наш герой переходит из миссии в миссию. Во-вторых, никем, кроме него, мы управлять не будем. Ура! Одна армия – меньше геморроя. Идем дальше. Чтобы усилить чувство сопричастности игрока с происходящим на экране, камера будет приближена к земле и, может, даже привязана к нашему протеже. Наконец, со временем, набирая опыт и повышая свой



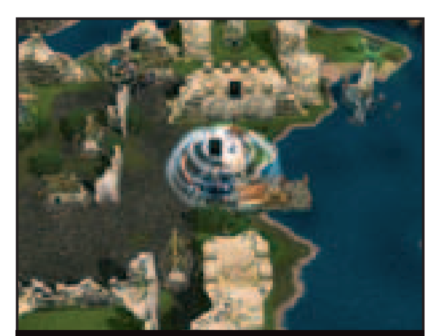
Тот факт, что конфликт между сторонами изначально не носит открытого характера, несколько обескураживает. Здесь будет неправильным называть всех, кого мы видим, врагами. Тем не менее, сражаться с ними все равно придется.



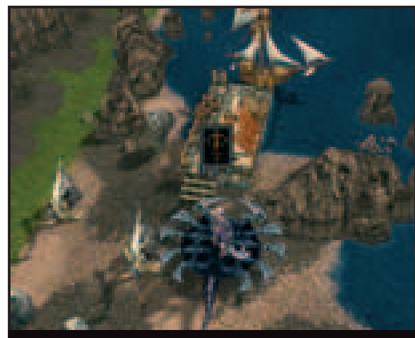
Так как в море сражения невозможны, то хотя бы здесь можно чувствовать себя в относительной безопасности, лихо нарезая круги вокруг вражеских судов.



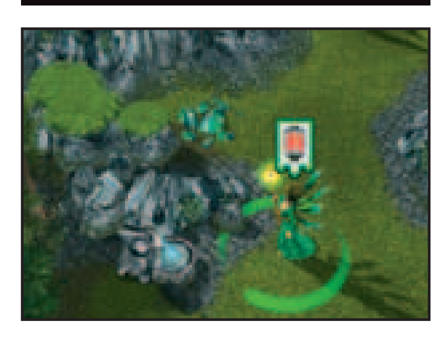
Эскиз для одного из трех представителей нового семейства созданий, пока мы называем их «индейцами». Это человекообразные существа с пустотелыми звериными масками, здесь – лошадь. Их особая способность заключается в том, что они могут переместить любое создание в другое измерение, в котором живут сами. Во-первых, перемещенное создание теряет способность атаковать или защищать, а заодно хозяин «индейца» может, например, сбросить одно из заклинаний с «руки» противника. Вызов такого создания стоит всего две единицы эфира, но его сила и защита довольно велики для такой небольшой цены – по предварительному балансу, по 4 единицы атаки и защиты. После атаки, защиты или использования особой способности эти создания отправляются обратно в свое измерение, где заставить их активно двигаться весьма сложно. Чтобы вернуть их обратно, хозяину придется пожертвовать другим своим созданием.



Думаю, к наличию бесконечных action point'ов в рамках пошаговой стратегии придется очень долго привыкать. Но плюсов у такого решения разработчиков просто море.



Чтобы мы не могли слишком уж вольготно чувствовать себя в морской стихии, значительная часть портов будет надлежащим образом охраняться.



А вот готовый «японец». У этого самурая маска тигра. Их особая способность – умение поглощать чужие заклинания. Этот «тигр2, скорее всего, сможет «съедать» вражеских созданий, так сказать, еще не родившимися. Когда ничего не подозревающий враг попробует сотворить такое «съеденное» создание, оно не только не воплотится, но и мгновенно перейдет в «руку» хозяина «тигра». Стоят «японцы» несколько дороже: за две единицы эфира можно вызвать такое создание с тремя единицами атаки и защиты. Чтобы вернуть «японца» из его измерения в обычное, нужно будет пожертвовать любым собственным заклинанием.

уровень, герой и выглядеть начинает все круче и круче. Схема развития осталась прежней: при получении очередного уровня нам предлагают либо прокачать один из уже выученных навыков, либо овладеть новым. Всего будет шесть слотов для умений. Кроме того, появится список специализаций героя. Теперь специализация не является чем-то выбираемым раз и навсегда. Перед каждым сражением мы вольны выбрать любую специализацию из списка доступных, чтобы максимально подготовить героя к битве с данным конкретным противником.

Что еще мешало играть в *«Демиургов»* именно как в RPG? Большое количество условностей. Главная из них, как ни парадоксально, пошаговость. Нет, сиквел не станет риалтаймовым, но и в явном виде пошаговых ограничений тоже не будет. Пока этот механизм еще не готов, и в финальном варианте что-то может измениться, но в целом идея такова: убрать кнопку и понятие end of turn и избавиться от плоттинга, то есть тех самых зеленых точечек, намечающих маршрут. Это означает, что теперь мы просто будем кликать в любую точку на карте, и герой незамедлительно туда отправится. Пока мы стоим на месте и думаем, время тоже никуда не двигается, так что главное преимущество пошаговой системы никуда не денется. Как только мы начинаем ходить, дни будут считаться автоматически. Я, правда, недоумевал, когда же при этом ходить противнику, ведь при такой системе нас не могут прервать, пока мы путешествуем по карте. Оказалось, все очень просто: когда мы вступаем в бой или заходим в здание (то есть перестаем видеть стратегическую карту), у наших оппонентов появляется возможность перемещаться.

Наконец, появятся NPC. С ними, само собой, разрешено (а иногда и необходимо) говорить. Выбирать варианты ответов мы не можем, но диалоги все равно присутствуют. NPC нужны не только для того, чтобы снабжать нас информацией, но и чтобы давать побочные квесты. Притом, что *«Демиурги II»* – игра в целом линейная, неиссякаемые возможности по исследованию карты и выполнению всевозможных заданий весьма серьезно разнообразят прохождение. У нас не получится завалить основную миссию иначе как умерев, а вот недополучить кучу полезных предметов, знаний и опыта из-за недостаточно тщательного исследования местности – легко. На высоких уровнях сложности это серьезно осложнит жизнь.

Походный набор волшебника

Значительно меньше хлопот теперь будет с системой заклинаний. Во-первых, вместо девяти ресурсов осталось только три. Реально от этого ничего не изменилось, а головной боли меньше. По-другому работает и система рун. Необходимость постоянно возвращаться в магазин и покупать их перед сражением была малопонятна и получению удовольствия явно не способствовала. Теперь же «в комплекте» с каждым заклинанием поставляется определенное количество рун, зависящее от специального умения героя. Все истраченные руны автоматически (и бесплатно) восстанавливаются после каждого сражения. Наконец, главное. В *«Демиургах II»* мы можем формировать книгу заклинаний (колоду) в любой момент (кроме боя, конечно). Забудьте о бесконечных походах в магазин при



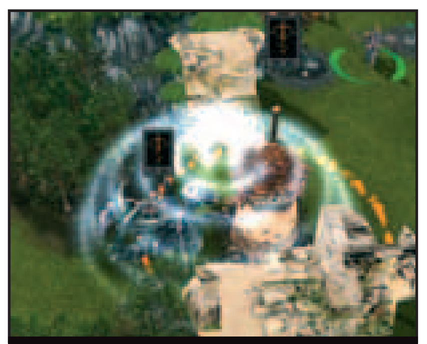
Обломки корабля – не более чем декорация. Реально ни морские чудовища, ни штормы нам не грозят.

встрече с отрядом, к которому не подходит наша колода. Теперь, завидев таковой, мы просто открываем инвентарь, отображающий все купленные заклинания, и составляем нужную колоду прямо на месте.

Переработана и система глобальных заклинаний. Раньше для их применения необходимо было провести довольно хитрые манипуляции с интерфейсом. Теперь же сложности решено перенести с интерфейса на карту. Ведь задача разработчиков сделать игру проще и понятнее, но так, чтобы она не стала менее интересной. Глобальные заклинания теперь активируются в специально отведенных для этого зданиях. Использование любого из них представляет собой мини-приключение, ведь здание надо еще найти и разобраться с теми, кто его охраняет. А если таких сооружений в окрестностях несколько, то еще и решить, в какой последовательности их лучше активизировать.

В *«Демиургах II»* у игрока будет возможность собственноручно создавать артефакты. При этом, в отличие от других игр, где реализована такая возможность, ребята из Nival'а не хотят представлять это в виде обычного конструктора, то есть заниматься созданием специального интерфейса. По их мнению, игроку это будет не так уж интересно. Во вторых "Демиургах" реализована гораздо более оригинальная система. Мы находим некий предмет, скажем, волшебную палочку (впрочем, сначала она просто палочка), которая впоследствии и станет мощной магической штукой. Затем любыми правдами и неправдами выведываем рецепт по превращению этой «просто-палочки» в волшебную. Его могут подсказать NPC или он обнаружится на придорожном камне, или еще где-то. Рецепт представляет собой описание неких действий, которые мы должны выполнить в бою. Ну, скажем, вызвать определенного монстра, скастовать на него какое-либо заклинание, а затем убить. Эти действия всегда нелогичны и, как правило, вредны для самого игрока (а как вы хотели? Баланс!), зато наша волшебная палочка обретет небывалую мощь. Каждый найденный рецепт можно определенным образом модифицировать. Например, скастовать на вызванного монстра нужное заклинание дважды. Предположительно это должно увеличить или уменьшить силу получаемого в результате магического предмета – тут уж раз на раз не приходится.

Как и подобает любому сиквелу, *«Демиурги II»* обзаведутся изрядным количеством новых заклинаний.


Как видите, пока на различных скриншотах камера находится на неодинаковой высоте. В финальной версии игры это высота, вероятно, будет фиксированной.

Эволюция вкусов

Давайте посмотрим на основные нововведения во вторых *«Демиургах»*: уменьшение количества героев, сведение к минимуму ограничений пошаговой системы, появление NPC и подквестов, увеличение значения ролевых элементов, приближение камеры для создания большего эффекта присутствия. Ничего не напоминает? *Warcraft III*! На мой вопрос не был *WC III* (или какие-либо подобные игры) источником вдохновения на стадии формирования концепции *«Демиургов II»* Олег Белайчук ответил, что нет, не был (слишком уж разные жанры). Однако раз различные проекты, совершенно непохожие друг на друга, начинают двигаться в одном направлении, значит, скорее всего, можно говорить об объективных переменах в настроении игроков. Мода меняется, и это правильно.

Их будет целых 50 штук. При этом все новые карты станут доступны любой из четырех рас. Кроме того, в финальной кампании Диаманда сможет использовать колоды, составленные из карт разных рас! При этом разработчики прекрасно понимают, что, еще играя в первых *«Демиургов»*, многие вычислили абсолютно убийственные комбинации карт, которые можно было бы составить, будь у них возможность комбинировать разноцветные колоды. Поэтому доступ нам будет открыт не ко всем заклинаниям других рас, а к ограниченному их числу. Иначе был бы напрочь убит баланс, а вместе с ним и удовольствие от игры. Тем не менее, простор для составления новых комбинаций открывается широчайший. И даже когда мы найдем несколько, казалось бы, абсолютно выигрышных вариантов составления книги заклинаний, нам обязательно встретится герой, против которого они просто не работают.

Эпоха великих географических открытий

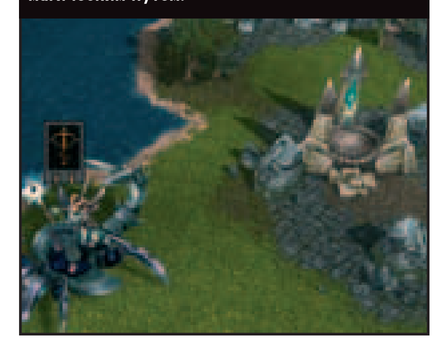
На стратегическом экране нас ожидает достаточно много неожиданностей. Главное – в *«Демиургах II»* появится глобальная карта. То есть все миссии теперь происходят не просто «где-то там», а в конкретных областях игрового мира. Мы всегда будем понимать, где территориально сейчас находимся. Непосредственной связи между картами следующих друг за другом миссий не будет. То есть мы не сможем найти тропинку, ведущую с одной карты на другую, однако связь между всеми игровыми зонами все равно существует. Пройдя одну кампанию, в следующей мы можем очутиться в тех краях, где уже бывали. То есть расположение всех объектов останется прежним (так что наше знание местности окажется полезным), а вот цели будут стоять совсем другие.

В отличие от практически всех стратегий, в том числе и самих *«Демиургов»*, во второй части сериала карты миссий не являются квадратными. Более того, не будет искусственной «рамочки», ограничивающей доступную для исследования территорию. Границы станут вполне естественными. Например, на северо-западе кусок суши ограничен горами, с которых стекает река, разделяющая карту на две неравные половины, и, становясь все шире, впадает в море на юго-востоке. То есть нам придется путешествовать по двум полуостровам с крайне изрезанной береговой линией.

Из-за наличия больших водных пространств понадобилось ввести корабли. В игре масса локаций, куда можно добраться только по воде. А вот морских сражений не ожидается. Завидев вражеский корабль, нам просто придется поплыть мимо. Будут и другие способы перемещения. Например, телепортеры и тоннели. Последние нужны, чтобы попасть в специальные зоны. Особенность их в том, что мы не увидим, что в них находится, пока не окажемся внутри. Мне также сообщили, что в результате некоторых игровых событий (пока абсолютно непонятно каких) карта будет менять свой внешний вид и свойства. Ну, и, само собой, это серьезно отразится на геймплее.

«Демиурги» вмногером

Многопользовательский режим *«Демиургов II»* тоже ожидают весьма существенные изменения. Во-первых, в multiplayer'е останутся только дуэли. Игра по сети в стратегическом режиме в первых *«Демиургов»* была более чем специфической. В первую очередь это связано с тем, что одно сражение могло длиться минут по 20-30. А когда в игре участвуют более двух человек, ждать столько времени не очень-то интересно. Причем битвы такими и должны были быть, ведь *«Демиурги»* не являются стратегией в привычном нам смысле слова. Они делались именно ради битв. Поэтому от стратегического режима в сети было решено отказаться вовсе. А вот для дуэлей - полное раздолье. Более того, специально для multiplayer'а предусмотрена возможность проводить их в различных форматах (кто увлекается MTG, поймет, о чем идет речь). Впрочем, так как перед нами не MTG, форматы (или режимы, если угодно) эти будут особыми, уникальными для *«Демиургов II»*.


Столь привычная по другим играм вещь, как телепортеры, в *«Демиургах II»* появится впервые. А вместе с ними – и особо секретные локации, куда можно добраться только магическим путем.

О серьезности планов разработчиков по выводу игры на просторы сети говорит тот факт, что они создадут специальный бесплатный сервер, доступный всем. На нем будут составляться рейтинги игроков, вестись статистика, напичествовать система против читерства и т.д. В планы Nival'а входит периодическое проведение соревнований. Тот, кто достаточно много времени уделял сетевому режиму *«Демиургов»*, поймет, насколько важен данный ход разработчиков. Ведь раньше всю статистику приходилось вести вручную, что крайне осложняло людям жизнь. Теперь обо всем позаботятся за нас.

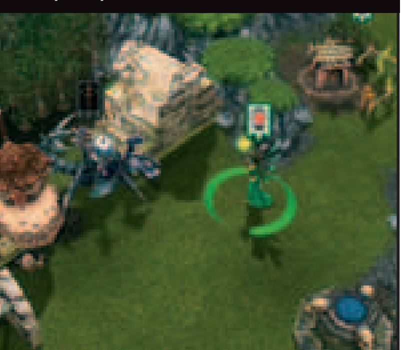
К светлому будущему

Подведем итоги. Если посмотреть на вещи в целом, то мы имеем дело с очень любопытной ситуацией. Продолжение *«Демиургов»* является фактически игрой другого жанра. Притом, что все основополагающие элементы остались неизменными, всевозможные мелкие и не очень нововведения и доработки окончательно сдвинули акценты со стратеги в сторону тактики с сильным ролевым уклоном. Теперь формула *HoMM + MTG* вообще едва ли применима к *«Демиургам II»*. По мнению Елены Чураковой, даже *«Проклятые земли»* в большей степени стратегия, чем *«Демиурги II»*. Почему – смотрите выше.

Думается мне, что недовольных таким поворотом дел среди игроков найдется очень немного. В первую очередь потому, что именно к их мнению прежде всего прислушивались разработчики, работая над игрой. Что касается возможного успеха проекта, то тут прогнозы весьма оптимистические. Примите во внимание хотя бы тот факт, что на Западе издавать игру будет Strategy First – огромное издательство, выпускающее в США значительную долю стратегических суперхитов. Сами представители Strategy First верят, что в Штатах сиквел продастся гораздо лучше оригинала. Это обусловлено как возросшей народной любовью к нему, так и более широкими возможностями самого издательства по продвижению игры на американском рынке (которых было значительно меньше у европейской компании Fishtank, занимавшейся первыми *«Демиургами»*).

Ну а у нас... Да что я вам буду рассказывать. Как будто вы и так не ждете эту игру! Напоследок могу обрадовать всех: системные требования у *«Демиургов II»* останутся почти на уровне первой части. Пустячок, а приятно. Так что на этот проект сможет (и должен) взглянуть каждый.

Возможность общаться с NPC вообще ставит под вопрос обоснованность слова «стратегия» в названии игры. Уж больно все по-ролевому получается.




НЕДЕТСКИЕ ГОНКИ
«Реализовано все просто умопомрачительно»
DTF.RU
«Графика и технологии, примененные в игре, весьма и весьма «взрослые»
Страна Игр
«У игры отличные шансы завоевать популярность не только в России, но и за рубежом»
Навигатор игрового мира
Новая потрясающая игра от Creat Studio — супер-команды, принимавшей участие в разработке блокбастеров Heretic II, Revenant, Battlezone, Civilization: Call to Power, Star Track: Armada II, Quake II MP, X-Men, и десятка других!
НОВОЕ КАЧЕСТВО РОССИЙСКИХ ИГР!
1С ФИРМА «1С»
creat studio

Обыскивая мертвых и парализованных врагов, можно пополнить боезапас, разжиться броней и поправить здоровье.


Смотрите! Это же наш любимый снегоход!


Баллончик с лаком для волос, служащий сварочным аппаратом, будет, пожалуй, покруче любой игрушки Джеймса Бонда.

NOLF 2: A SPY

Банановая кожура, французы-мимы, сумасшедшие англича

IN HARM'S WAY

не... Том Прайс

Когда в 2000 году вышла первая часть *No One Lives Forever*, это было нечто большее, чем просто очередной шутер от первого лица, пусть даже до блеска отполированный и инновационный. Игра оказалась посвящена весьма оригинальной теме и была безумно стильной и веселой. За это потрясенная редакция *CGW*, не раздумывая, присудила *NOLF* почетный титул Лучшей Action-Игры.

Что касается второй части, то, поверьте, она предложит фанатам не меньше сюрпризов, чем первая. Помимо улучшенного графического движка (последняя версия LithTech под названием Jupiter), *NOLF 2* несет в себе множество новых элементов геймплея, которые сделают приключения очаровательной Кейт Арчер еще более экстравагантными и увлекательными.


Движок LithTech прошел долгую эволюцию и выглядит очень неплохо.

Слушая тишину

Одним из немногих недостатков оригинала были чересчур жестокие стелс-миссии, любая ошибка в которых фактически равнялась провалу. В *NOLF 2* первые два уровня тоже теоретически являются «шпионскими», но при этом их вполне можно пройти «силовым» способом – главное, быть готовым к серьезным перестрелкам после того, как заревет сирена. Вообще, звуки – ключевой элемент стелс-миссий, именно поэтому разработчики уделяют данному элементу столько внимания, и именно поэтому в вашем распоряжении будет столько разновидностей бесшумного оружия. А в ночной японской деревушке темные проходы и аллеи позволят Кейт становиться невидимой для врагов – для этого ей достаточно всего лишь сохранять неподвижность. И поверьте, такая возможность вам очень пригодится, ибо AI сильно поумнел по сравнению с предыдущей частью.

Характерной фишкой серии *NOLF* – как, впрочем, и всех шпионских кинокомедий – являются различные смертоносные приспособления.

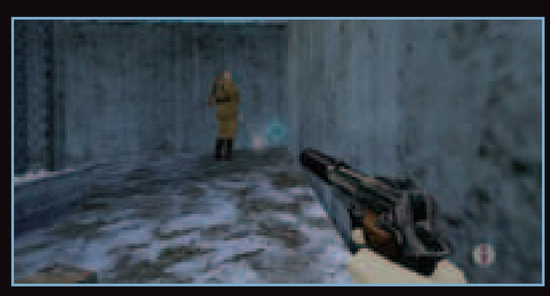
Еще одно серьезное нововведение – RPG-шная система скилл-пойнтов. Указанные skill points выдаются за успешное выполнение задач миссий, при этом выполнение вспомогательных заданий, нахождение специальных предметов и «чистая работа» приносят дополнительные очки. Например, в Сибирской миссии, чем меньше вы убьете русских охранников, тем больше получите призовых пойнтов. А уменьшить количество трупов можно, грамотно используя парализующие дротики и усыпляющий газ, – главное, не забыть отобрать у обездвиженных врагов оружие, ведь через какое-то время они придут в себя... Полученные skill points можно использовать для повышения различных атрибутов Кейт – скрытности, выносливости или меткости.

Взрывоопасные кошечки

Разумеется, никуда не делся фирменный юмор *NOLF*. Если помните, одной из самых классных фишек предыдущей части была возможность подкрадываться и слушать обрывки разговоров охранников. Я, например, зачастую подолгу ждал, прежде чем убить того или иного противника, - до того интересно было подслушивать их болтовню. В *NOLF 2* тоже будет много занятных разговоров, а при общении с дружественными персонажами вы сможете даже менять тему беседы – просто чтобы услышать, как они прикалываются по тому или иному поводу.

Другой характерной фишкой серии *NOLF* – как, впрочем, и всех шпионских кинокомедий – являются различные смертоносные приспособления, и Cate Archer использует их по полной программе. В отличие от Джеймса Бонда, ее специальный арсенал состоит, в основном, из предметов, которые можно найти в любой дамской сумочке, – отмычка в виде маникюрных ножниц, баллончик с лаком для волос, служащий сварочным аппаратом и т.д. А самые экзотичные предметы – это, конечно, бананы и взрывающиеся робо-кошки.

No One Lives Forever 2 – одна из самых ожидаемых игр этого года, и краткое знакомство с бета-версией убедило меня, что мы получим все, за что так любили предыдущую часть, плюс еще кучу нововведений и приятных сюрпризов.


Хорошо, что «написание» на снегу слова Kalashnikov требует кучу времени, – иначе как бы мы подкрались к этому парню?

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: Fox Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Monolith
ЖАНР: Action
URL: nolf2.sierra.com
ДАТА ВЫХОДА: IV кв. 2002

Быстрым способом заработать деньжат без продвижения по сюжету кампании является Колизей на Solaris VII.



Новый способ получить контракт: прилетаем в систему, изучаем предлагаемые миссии и выбираем наиболее привлекательную. При этом ваши успехи в предыдущих миссиях прямо влияют на то, что вам предложат в следующий раз.



В целом движок остался прежним, так что игра без проблем пойдет на средних по современным стандартам компьютерах.

MECHWARRIOR 4:

Единение «новой» и «старой» школ. Тьерри Нгуен

Похоже, сериал *MechWarrior* возвращается к своим истокам – его следующая часть будет создана «по образу и подобию» *MechWarrior II: Mercenaries*, которую многие до сих пор считают лучшей игрой во вселенной BattleTech. *MechWarrior 4: Mercenaries* станет коренной реконструкцией сложившегося за последние годы стереотипа «игр про боевых роботов» – изменению подвергнется буквально все, от внешнего вида до геймплея.

В одиночном режиме вы должны будете выбрать себе фирму-спонсора, причем в качестве возможных кандидатов фигурируют такие известные названия, как Northwind Highlanders, Gray Death Legion, Wolf's Dragoons и Kell Hounds. У каждой компании есть свои преимущества и недостатки, например, Northwind Highlanders быстро получает доступ к LostTech, но ограничена в средствах, а Gray Death Legion начинает с большим стартовым капиталом, но несет очень высокие операционные расходы. При поддержке выбранной компании геймеры формируют собственное наемное подразделение, не теряя при этом связи со спонсором. В многопользовательском режиме портал Microsoft's Internet Gaming Zone будет вести статистику успехов всех зарегистрированных там игроков и компаний. Соответственно, игрокам будет предложено объединяться в кланы и создавать группы кланов вокруг наиболее успешных фирм по вербовке наемников. Кроме того, в мультиплеере при подготовке к бою можно будет задавать ограничения не только по весу мехов, но и по их стоимости.

Никаких бесплатных ракетниц

Понятно, что в условиях Свободного Рынка (впервые появившегося в адд-оне *Black Knight*), на котором вы будете покупать и продавать оружие и роботов, а также нанимать пилотов, главную роль играет не столько вес оборудования, сколько его цена. В игре будут представлены все мехи из *MechWarrior 4* и адд-онов *Black Knight, Inner Sphere* и *Clan*, а также 10 абсолютно новых роботов. Новые виды оружия включают вращающуюся автопушку, которая обладает высокой скорострельностью, но периодически заклинивается, и ракету Arrow IV – здоровенное, но медленное оружие специально для уничтожения больших и медленных мехов. Если же у вас не хватает денег, чтобы покупать все необходимое на Рынке, вы можете заняться сбором трофеев на поле боя.

Важнейшей особенностью геймплея в *Mercenaries* является возможность отдавать команды своим помощникам – ведь под вашим контролем может быть до семи пилотов. Это позволит более эффективно координировать боевые действия, а главное – не забывайте в любой ситуации откладывать определенную сумму на гонорар пилотам-ветеранам, иначе в следующей миссии вам придется работать с зелеными салагами.

Деньги же выдаются за прохождение миссий и выполнение их бонусных задач. Затраты на ремонт и содержание роботов вычитаются из вашего бюджета один раз за цикл, который приблизительно равен неделе. Перелеты между планетами могут занимать по несколько циклов. Кстати, быстрым способом заработать деньжат без продвижения по сюжету кампании является Колизей на Solaris VII. Там вы выбираете весовую категорию и участвуете в большом гладиаторском сражении по принципу «каждый за себя», при этом спортивный комментатор ведет трансляцию боя, а итоговая награда определяется вашим рейтингом, заработанным в ходе схватки.

Участвуйте в большом гладиаторском сражении по принципу «каждый за себя» с комментатором и денежными наградами.

Читай книгу, играй в кинофильм

Кампания обещана в высшей степени нелинейная – что-то вроде расширенной версии *Black Knight* с ее многочисленными ветвлениями. То есть, с одной стороны, вы не получите доступ к очередной сюжетной миссии, не выполнив все предшествующие обязательные задания, но зато проходить их можно будет в любом порядке, а также в любой момент отвлекаться на побочные миссии. На своем корабле вы можете свободно путешествовать между звездными системами и выполнять любые попадающиеся под руку контракты.

Разработчики тесно сотрудничают с компанией FASA Studios – создателем мира BattleTech – и благодаря этому осведомлены о сюжетах некоторых готовящихся к выходу книг по данной вселенной. В результате события кампании тесно переплетаются с реальной историей, а большая битва, прологом к которой являются несколько выходящих в ближайшем будущем романов, будет одной из миссий в *Mercenaries*. На фоне глобального конфликта между домами Steiner и Davion в некоторых миссиях вам будет предложено объединиться с той или иной стороной. Впрочем, при желании можно остаться и нейтральным – т.е. всего в игре будут три различных концовки.

Как видите, ребята из Cyberlore проделали огромную работу и, похоже, вдохнули в серию *MechWarrior* новую жизнь. В любом случае, *Mercenaries* поможет нам весело скоротать время до неизбежного выхода *MechWarrior 5*, так что копите на эту игру денежки – они вам понадобятся уже зимой.

При наличии достаточных средств, вы можете взять в бой группу из восьми мехов (включая ваш собственный).

На различных планетах вам будут попадаться самые разнообразные ландшафты, включая болота, города, пустыни и ледяные просторы.

MERCENARIES

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РАЗРАБОТЧИК: Cyberlore
ЖАНР: Sci-fi sim
URL: www.cyberlore.com/games/mw4mercs/mw4mercs.html
ДАТА ВЫХОДА: Конец 2002

Нововведенные Кельты (зеленый цвет) могут показаться примитивными, но у них есть великолепные Savage Fighters.



Разоренные города отныне выглядят как руины. А как приятно ограбить вражеский город...



Появились новые здания, например, взлетно-посадочные площадки и радарные вышки. Радар дает бонус всем боевым единицам, находящимся в зоне его действия, а взлетно-посадочная площадка, в отличие от аэродрома, не требует наличия города.

CIVILIZATION III:

Здоровенный адд-он, добавляющий новые культуры и юниты, многопо

PLAY THE WORLD

льзовательский режим, редактор карт и еще много чего... Кен Браун

Есть просто add-оны, и есть Add-оны с большой буквы. Первые обычно добавляют в игру несколько новых юнитов и карт. Вторые же умудряются вновь разжечь в тебе угасающий интерес к пройденной вдоль и поперек игрушке и заставить, как встарь, проводить за ней бессонные ночи. Более того, установив такой add-он, ты удивляешься, как вообще мог раньше без него играть? *Play the World* относится именно к такой категории, это на редкость аддиктивное расширение, после которого ты заново открываешь, казалось бы, давным-давно знакомую и родную *Civilization III*.

Для всех, кто мечтал поиграть в нее в многопользовательском режиме, *Play the World* является просто обязательной покупкой, но даже те, кому multiplayer до лампочки, найдут здесь множество классных новых фишек, вполне стоящих потраченных на add-он денег.

Нововведения

Итак, в игре появилось восемь новых цивилизаций, каждая из которых обладает каким-нибудь уникальным юнитом, сильными и слабыми сторонами, а также собственными лидерами. Поверьте, для вас станет очень приятной неожиданностью столкновение с такой экзотикой, как Берсеркеры Викингов, Конные Лучники Монголов или Корейские Ракетные Повозки (что-то вроде «Катюш»), – придется заново пересматривать отработанные стратегии и набивать свежие синяки. Кроме того, добавлены новые «общие» юниты вроде партизан-гуэриллесов и средневековой пехоты. Кстати, благодаря введению партизан устаревшие войска (например, мечников) теперь можно апгрейдить и превращать во что-нибудь полезное. Партизаны довольно дороги, но зато для их постройки не требуются ресурсы, и при отсутствии возможности создавать «нормальные» боевые единицы, это идеальный вариант для того, чтобы делать противнику гадости.

Все новые юниты прекрасно анимированы, особенно конкистадоры, которые ходят с собаками и спускают их на врага. Кроме того, была улучшена анимация некоторых юнитов из оригинальной игры, например, осадные машины обзавелись суетящимися вокруг солдатиками.

Длинный список хозяйственных нововведений включает биржу, коммерческие доки и гражданскую оборону. Новое Чудо Света – Интернет – эквивалентно постройке в каждом городе исследовательской лаборатории. Появились новые здания, например, взлетно-посадочные площадки и радарные вышки, оказывающие серьезное влияние на вашу обороноспособность. Все эти фичи должны серьезно разнообразить и усложнить как одиночный, так и многопользовательский режимы.

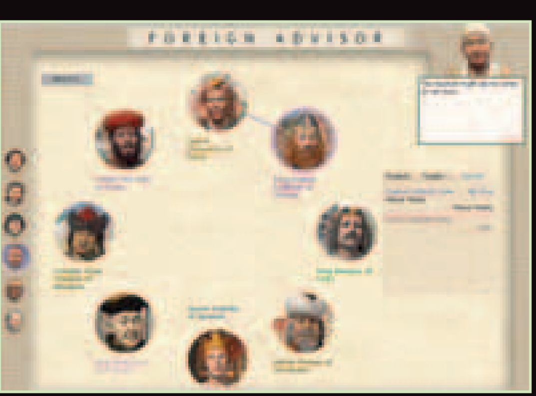
Кроме того, разработчики из Firaxis ввели ряд новых возможностей, помогающих игроку избежать многократного повторения одних и тех же действий, особенно на поздних стадиях развития. Так, отныне можно двигать группы юнитов целиком (со скоростью самого медленного юнита), в режиме Auto-Bombardment воздушные юниты будут каждый ход бомбить указанную им цель, а наличие Rally Points позволяет без проблем собирать войска в боевые группы.

Multiplayer

Учитывая, что у всех игроков есть собственные предпочтения и вкусы, кудесники из Firaxis ввели целых три варианта мультиплеера – классический (Turn Based), одновременные ходы (Simultaneous Turn) и вообще без ходов (Turnless). Традиционный походовый режим больше всего напоминает одиночный, но такая партия может затянуться на 12-14 часов, а то и больше. Впрочем, если вас устраивает перспектива просидеть без дела целый вечер в ожидании, пока оппоненты сделают свои ходы, то Turn Based для вас – идеальный вариант.

Режим Simultaneous Turn значительно более динамичен, но ждать придется и здесь, ибо всегда одни игроки делают ходы быстрее, а другие – медленнее. Что касается режима Turnless, то он является собственным изобретением Firaxis – оригинальной попыткой решить извечную «проблему ожидания». Суть его заключается в том, что действие не останавливается ни на секунду, но юниты могут передвигаться только один раз за раунд и только на определенное расстояние. То есть после передвижения нужно ждать, пока специальные часы не совершат полный оборот, – и лишь тогда армией можно снова ходить. Перед началом игры разрешается задать любую длительность раунда, но ближе к середине партии он автоматически удлиняется, чтобы дать людям возможность без проблем передвигать свои многочисленные войска.

Тем не менее, несмотря на то что одновременное безостановочное действие значительно ускоряет геймплей, средняя партия все равно растягивается на много часов. И специально для тех, кто хочет сыграть блиц в обеденный перерыв, разработчики сделали 6 новых «быстрых» режимов. Например, «Цареубийство» (Regicide), когда у каждого игрока есть некий условный юнит-король (в США это Авраам Линкольн), и главная задача – уничтожить королей противников. Как только твой король гибнет – ты выбываешь. Практика показала, что такие партии играются очень быстро и весело.



В числе новых лидеров – великий Чингиз-Хан.



Корейские Ракетные Повозки – отличная вещь!

Еще варианты – Mass Regicide (нужно перебить определенных юнитов оппонента), Elimination (проигрываешь при потере любого города), а также несколько режимов, при которых победитель определяется по числу т.н. Victory Points.

Более того, специально на случай, если кому-то всего этого покажется мало, Firaxis включила в комплект поставки редактор и инструментарий для модификации модов (прошу прощения за тавтологию). С помощью этой программы можно без проблем создавать, скачивать и сортировать пользовательские сценарии. А чтобы вам было с чего начать, авторы предоставили в распоряжение игроков несколько тематических наборов юнитов, например, «Вторая Мировая Война», «Средневековая Япония», и даже «Динозавры»...

В общем, кудесники из Firaxis сделали всем своим фанатам настоящий подарок. С таким количеством новых юнитов, фишек и возможностей, можно не сомневаться, что строительство армий и разорение вражеских городов надоест нам еще очень и очень нескоро.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **Infogrames**
РАЗРАБОТЧИК: **Firaxis**
ЖАНР: **Strategy**
URL: **www.civ3.com**
ДАТА ВЫХОДА: **IV кв. 2002**

Согласно замыслу разработчиков, некоторые солдаты просто обязаны быть инфицированы независимо от ваших действий, и это зашито в специальные скрипты. Девиз игры: «Любой из твоих товарищей может в любой момент выпустить щупальца!»

Как и в фильме, лучший способ борьбы с крупными Тварями – огонь.



The Thing

Положите эту штуку обратно в морозилку – она оттаяла слишком рано! **Тьерри Нгуен**

ИЗДАТЕЛЬ: **Universal Studios Interactive**
РАЗРАБОТЧИК: **Computer Artworks**
ЖАНР: **Action**
URL: **www.thethinggame.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет, кровь, насилие**
ЦЕНА: **$49.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 64 MB RAM, 600 MB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600**
MULTIPLAYER: **Нет**

Большинство игр, сделанных по мотивам фильмов, обречены на провал – увы, это так. Вещи, которые восхищают людей на большом экране, трудно превратить в интерактивное развлечение, на маленьком мониторе они как-то не смотрятся... На каждый удачный пример вроде *Goldeneye* или *Aliens Versus Predator 2* приходятся множество кошмарных неудач типа *Die Hard: Nakatomi Plaza* и *E.T. Right. The Thing* находится где-то посередине между этими двумя полюсами. Игра позиционируется как сиквел к знаменитому фильму Джона Карпентера (ее действие разворачивается 2 месяца спустя после его окончания) и если бы не ряд кричащих ошибок, она вполне могла бы стать хитом.

Эволюция страха

Предыдущая игра студии Computer Artworks называлась *Evolva*. Это была весьма амбициозная и интересная попытка создать экшен от третьего лица, включающий тактическое управление взводом бойцов. *The Thing* продолжает идеи *Evolva* и добавляет в них новые элементы командного взаимодействия – «доверие» и «страх». Подобно одноименному фильму, основной лейтмотив игры – попытка угадать, кто из твоих товарищей уже заражен Тварью, а кто – еще нет. Кроме того, вы должны завоевывать доверие всех этих инженеров, медиков и солдат, а для этого им нужно выдавать оружие, брать у самого себя кровь для анализа и уничтожать отпрысков Твари. В противном случае, подчиненные перестанут вас слушаться. Можно, конечно, попытаться принудить их к повиновению (например, приставить пистолет к виску), но подобные действия резко подрывают доверие и взаимопонимание в команде.

Поскольку Тварь обычно проявляет себя в виде изрыгающих кровь комков плоти, она в состоянии до полусмерти напугать любого, даже самого храброго солдата. Когда кто-либо из ваших товарищей по оружию встречается с Тварью или заходит в комнату, полную мертвых тел, он теряет часть самообладания. В состоянии максимального ужаса бойцы не слушают приказов, они начинают мочиться в штаны и блевать, а могут даже прострелить себе башку. Чтобы привести этих психопатов в более-менее вменяемое состояние, нужно, опять-таки, давать им оружие и убивать отпрысков Твари.

Помимо разборок с подчиненными, вам предстоит вдоль и поперек облазить знаменитую антарктическую базу (некоторые локации которой взяты прямиком из фильма, а другие – придуманы разработчиками), открывать двери, убивать Тварей и выяснять, что же все-таки там на самом деле творится. Некоторые головоломки элементарны, например, если дверь нуждается в ремонте, то вы должны найти инженера и починить ее. Другие паззлы посложнее – что бы вы, скажем, сделали, оказавшись безоружным и запертым (классический штамп жанра Action), когда в соседней комнате бродит огромная Тварь? Или когда вы сталкиваетесь с попав-



Любой может оказаться Тварью – некоторые заражаются в соответствии с заранее заданными скриптами, а некоторые – из-за глюков программы (а как это иначе объяснить, если минуту назад тест показывал, что они абсолютно здоровы?).



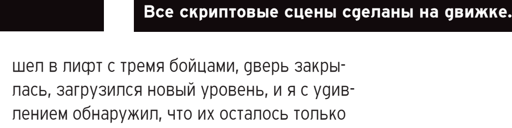
В начале игры вы найдете не так уж и много ссылок на оригинальный фильм – некоторые локации, компьютерные файлы, рассказывающие о персонажах и их печальной судьбе.



Иногда камеры помогают заглянуть за препятствие и обнаружить врага.



Иногда Твари вырастают до совершенно невероятных размеров.



Все скриптовые сцены сделаны на движке.

шим в западню медиком? Или с инженером, который вам не доверяет? Или с запертым складом оружия? Для решения некоторых задачек вам придется использовать видеокамеры и читать сообщения компьютеров, а для уничтожения особо крупных и сильных Тварей – использовать различные девайсы вроде печей и генераторов.

Я тебя не вижу!

К сожалению, *The Thing* принадлежит к породе игр, в основе которых лежит замечательная концепция, безнадежно испорченная многочисленными недостатками технической реализации. Например, в режиме от третьего лица вы не можете смотреть вверх или вниз, а в режиме вида из глаз нельзя двигаться. Подобный подход можно простить *Metal Gear Solid*, где основной упор сделан на скрытность и тщательное прицеливание, но не игре, в которой вы постоянно бываете окружены многочисленными противниками. После *GTA III* и классического *Tomb Raider* возможность смотреть вверх-вниз в режиме от третьего лица кажется совершенно естественной, и отсутствие такой фишки в *The Thing* очень раздражает.

Тяжелое приставочное наследие игры проявляется и в дурацкой системе сохранения – вы должны отыскивать на уровнях специальные записывающие аппараты. И уж если авторы решили использовать такую систему, то аппараты надо было размещать более логичным образом – очень неприятно не иметь возможности сохраниться после тяжелого боя с первым боссом, а следующий аппарат я нашел, лишь пройдя существенную часть следующей миссии. Вершиной консольного маразма является то, что, погибнув, вы оказываетесь перед выбором: начать уровень заново или отправиться в главное меню. Неужели было трудно дать нам возможность нажать кнопку Load Game без необходимости залезать для этого в главное меню?!

Распространение вируса, превращающего людей в Тварей, тоже не очень логично укладывается в геймплей. Я понимаю, что в начале игры некоторые солдаты просто обязаны быть инфицированы, независимо от ваших действий, и это зашито в специальные скрипты. Но на более поздних стадиях не раз и не два я делал кому-нибудь анализ крови, который показывал, что передо мной – нормальный человек, а спустя минуту наблюдал, как он превращается в отвратительный клубок кровавой плоти. Кроме того, некоторые члены команды любят загадочным образом исчезать – я вошел в лифт с тремя бойцами, дверь закрылась, загрузился новый уровень, и я с удивлением обнаружил, что их осталось только двое.

По большому счету, *The Thing* – совсем неплохой представитель жанра survival horror. У игры есть классные фишки, которые цепляют, но их следовало бы получше проработать. Еще у нее есть куча чисто программистских ошибок. Тем не менее, несмотря на все огрехи, я проходил эту игру с удовольствием, особенно ближе к концу. Если вас не пугает множество мелких недочетов, если вы любите, когда вас профессионально пугают, и если вам интересно узнать, что было после окончания фильма, то можете смело приобретать ее. *The Thing* понравится фанатам жанра «ужастиков», которым по барабану технические недоработки, и любителям приставок. Все остальные, скорее всего, придут к выводу, что игру слишком рано достали из морозилки...

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Отличная игровая концепция и точная передача атмосферы фильма испорчены многочисленными техническими недоработками и логическими неувязками.



Варвары у ворот? Да нет, это монголы!

Emperor: Rise of the Middle Kingdom

На восток! **Том Чик**

ИЗДАТЕЛЬ: **Sierra**
РАЗРАБОТЧИК: **Impressions Software** ЖАНР: **Strategy**
URL: **www.sierra.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех**
ЦЕНА: **$39.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 64 MB RAM, 900 MB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 128 MB RAM**
MULTIPLAYER: **LAN, Internet, кабель (2-8 игроков)**

Вдоволь наигравшись с градостроительством в античных странах, студия Impressions перекинулась на древний Китай, умудрившись при этом выдержать тонкий баланс между уже знакомыми нам элементами геймплея и новой, дальневосточной экзотикой. Знакомые элементы включают классическую систему управления городами, которая за 10 лет с момента выхода первого *«Цезаря»* практически не изменилась, – прокладываем дороги, налаживаем промышленность и любуемся, как все это движется и развивается. А экзотика – это новые декорации, восточная архитектура, стук каблуков рикш по мостовой, статуи Будды, цветущая сакура, а также периодические взвизгивания азиатских музыкальных инструментов, состоящих из множества соединенных между собой трубочек.

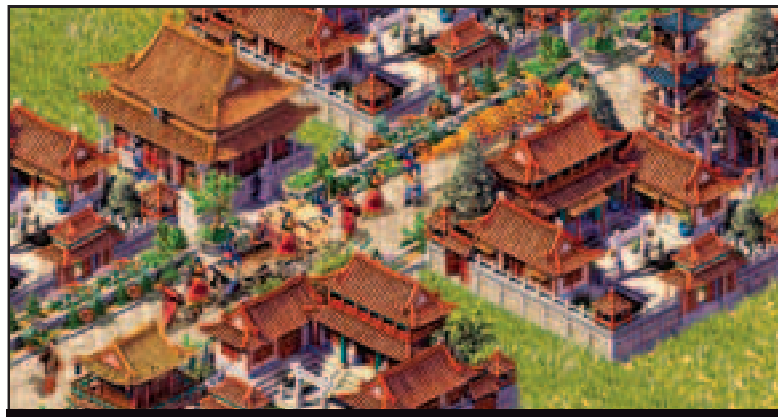
Одной из вечных проблем всей градостроительной серии была невозможность заставить людей, доставляющих товары и услуги, пойти туда, где они действительно нужны. В *Emperor* авторы наконец-то нашли достойное решение – отныне вы можете строить стены, разделяющие город на отдельные районы. Более того, в вашей власти – открывать или закрывать соединяющие их ворота. Так что пожарные не будут больше топтаться в южной части города, в то время как его северная половина выгорает дотла. Нововведения включают также возможность выращивать на каждой ферме различные культуры, гибкую систему ирригации и три различных климата. Все это привносит в *Emperor* до боли знакомый дух серии *Sim*, в данном случае речь идет о симуляторе фермы. Благодаря тому, что игра охватывает очень длительный период истории, вы сможете познакомиться с самыми разнообразными отраслями производства и типами торговли, постепенно эволюционирующими в древнем Китае.

Боевая система по-прежнему примитивна и хаотична, сражения выигрываются только за счет тупости AI. Морские битвы вообще убраны, зато количество наземных юнитов здорово возросло, и их ряды пополнили осадные машины, разрушающие оборонительные сооружения в городах. Новая религия, по сути, является шагом назад по сравнению с тем, что было в предыдущих играх. В основном она сводится к периодическому ублажению подарками кучки вечно недовольных героев. Введение в игру китайской зодиакальной системы на геймплей практически не повлияло. Кроме того, имеется маловразумительная схема фен-шуй, согласно которой одни места подходят для одних типов зданий, а другие – для других, и следование которой, теоретически, должно оздоровить город. Я искренне желаю удачи тем несчастным, которые попытаются разобраться в этом древнекитайском секрете...

Тем не менее, хотя замена античных декораций на вос-

В основе *Emperor* лежит все тот же, проверенный временем геймплей.





Празднование китайского Нового Года – прекрасный пример того, как оживляют игру обновленные графика и анимация.



Завершение масштабных проектов вроде Великого Канала, приносит чувство глубокого удовлетворения.



Экспорт керамики – одна из важнейших статей дохода.

точные является лишь косметической переделкой, она производит сильное впечатление. Разработчики проделали огромную работу по перерисовке артов и анимации. Так, если вы думаете, что китайские рыбаки отличаются от римских только широкополыми шляпами кули, то вы глубоко ошибаетесь. Вам предстоит наблюдать, как эти парни ловят рыбу с помощью прирученных хищных птиц. Вы увидите новогодние шествия, утонченные пагоды, тигров и медведей-панд в бамбуковых лесах... Вы будете торговать рисом, шелком, а также бронзовой, керамической и лакированной посудой. Улицы наводнят травники и специалисты по иглоукалыванию, спешащие по вызову. А выступление рыночных акробатов будет объявлять одетый в шелка парень с флагом.

Под красивой китайской маской скрывается классический и проверенный временем геймплей. На ваш выбор предлагается несколько кампаний, состоящих как из коротких сценариев, так и из эпических многочасовых миссий, причем каждый раз перед вами ставятся весьма четкие и конкретные цели. Кроме того, можно играть в режиме «свободного полета», имеется генератор случайных карт, а также поддержка мультиплеера (см. врезку). Впрочем, на самом деле абсолютно неважно, как именно вы играете.

ЗАПУСКАЕМ МУЛЬТИПЛЕЕР

Многопользовательский режим в градостроительной игре? Это как? Любой, кто играл в *SimCity 2000 Network Edition*, знает, каким он НЕ должен быть – ужасно, когда все игроки пытаются вместе строить один и тот же город, без конца обсуждая детали уборки мусора и организации работы полиции... Этакое заседание городского совета *SimCity*. Авторы *Emperor* использовали совершенно другой подход – каждому игроку дается свой город, и каждый старается первым достичь целей данного сценария. А в кооперативных миссиях – наоборот, города объединяются для совместной победы. Как правило, для выполнения задач требуется не более двух часов, хотя можно сохранить многопользовательскую игру и продолжить ее позднее.

Поскольку города находятся на одной и той же карте, вы можете шпионить друг за другом, воевать и торговать. К сожалению, шпионаж и война пока работают не очень хорошо. От шпионов мало толку, а тупой AI на удивление неэффективно управляет вашей армией в сражении. Зато торговля в мультиплеере – это нечто. Например, в многопользовательском сценарии Eight Kingdoms у каждого города есть какой-то товар, в котором остро нуждаются остальные... В некоторых сценариях, чтобы выиграть, нужно заиметь самый лучший зверинец – т.е. вам предстоит обмениваться животными с другими городами. «У меня есть панда из Чэнду, фазан из Джанкина и крокодил из Гуанчжоу. Если только я смогу раздобыть эту дикую свинку из Люоянга, я выиграю!» При подобном обмене с живыми игроками на первый план выходят личностные взаимоотношения, которые добавляют совершенно новые аспекты в, казалось бы, застоявшийся жанр градостроительных симуляторов.

Мне лично симуляторы градостроительства от Impressions всегда напоминали карточные домики. Пока такой домик стоит, он являет собой одновременно величественную и утонченную картину. Когда он рассыпается – это драматичное и эффектное зрелище. Всегда приятно созерцать красивый город, построенный собственными руками. Авторы *Emperor* попытались наложить радость созидания, которую дарил нам *RollerCoaster Tycoon*, на красочный и экзотический фон древней азиатской цивилизации, и нужно признать, что попытка им вполне удалась.

VERDICT ★★★½☆

Освободившись от большинства проблем, свойственных предыдущим играм от Impressions, и сохранив все лучшее, что в них было, *Emperor* переносит нас в волшебный мир древнего Китая.

Airborne Assault: Red Devils Over Arnhem

Я всего лишь выполнял приказ... **Брюс Герик**

ИЗДАТЕЛЬ: **Battlefront.com**
РАЗРАБОТЧИК: **Panther Games**
ЖАНР: **Воргейм на уровне командования ротами**
URL: **www.battlefront.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **Без оценки**
ЦЕНА: **$47.00**

ТРЕБОВАНИЯ: **Celeron 366, 64 MB RAM, 200 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Celeron 500, 128 MB RAM, 600 MB на диске**
MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2 игрока)**

Жанр оперативных воргеймов уже давно нуждался в свежих идеях. Концепция риал-таймовых сражений на гексагональных картах была впервые реализована еще 16 лет назад, в игре Криса Кроуфорда *Patton Versus Rommel.* Студия Panther Games, представившая сегодня на наш суд свое детище под названием *Airborne Assault,* сумела продвинуться намного дальше в развитии данной идеи. Игра наглядно показывает как преимущества PC в качестве платформы для воргеймов, так и его слабости.

Итак, *Airborne Assault* моделирует, на уровне командования ротами, операцию Market Garden (1944 год), целью которой был захват моста через Рейн у Арнема. Игра, разумеется, не охватывает всю операцию – она сосредоточена на 1-м Британском парашютном дивизионе и его героических действиях (увековеченных в фильме A Bridge Too Far). Американские десантники и наземные части, начавшие наступление, чтобы соединиться с парашютистами, закрепившимися на плацдарме, в *AA* вообще не фигурируют. И я, кстати, двумя руками поддерживаю такое решение дизайнеров – несмотря на то, что игра не передает эпический размах боевых действий, ее небольшой масштаб не дает вам утонуть в море приказов, грамотная и своевременная отдача которых является сутью данного воргейма.



Бои на городских улицах лучше всего наблюдать в максимальном увеличении.

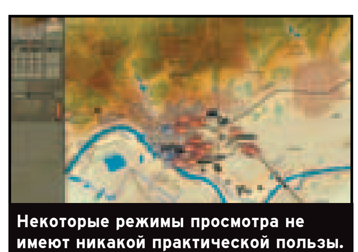
Гениальная находка разработчиков заключается в том, что вы все время вынуждены учитывать структуру командования войсками – именно она лежит в основе любой стратегии, но почему-то до сих пор ни одному воргейму не удавалось корректно ее смоделировать.

Гениальная находка разработчиков заключается в том, что вы все время вынуждены учитывать структуру командования войсками – именно она лежит в основе любой стратегии, но почему-то до сих пор ни одному воргейму не удавалось корректно ее смоделировать. Дизайнеры дали нам возможность путешествовать вверх и вниз по уровням командования, просто нажимая курсорные клавиши. Хотите выяснить, какой юнит непосредственно командует тем, которого вы выбрали? Нажмите клавишу Up. Это очень важная фишка, так как чтобы достичь в *AA* успеха, нужно отдавать приказы не отдельным юнитам, а целым подразделениям.

Структура командования показана очень четко, и ей удобно пользоваться.

Игра проходит в реальном времени, но темп постоянно сбивается из-за необходимости нажимать кнопку паузы для оценки боевой обстановки. И это, опять-таки, дает возможность по достоинству оценить решение авторов ограничиться одним Арнемским мостом – если бы приходилось скроллить вверх-вниз всю гигантскую территорию, охваченную операцией, то играть стало бы просто скучно. А так, поскольку все действие разворачивается на сравнительно небольшом плацдарме, вы вполне в состоянии контролировать происходящее.

Отличный AI проявляется не только в грамотных контрманеврах противника, но и в разумном поведении ваших подчиненных в ответ на получаемые ими команды. Отданный батальону приказ захватить, а затем удержать определенную территорию приводит к полной переориентировке действий всех участвующих в этом боевых единиц – артиллерия перемещается на наименее угрожаемый участок периметра, войска совершают сложные и согласованные маневры. Система командования абсолютно логична и прозрачна. И хотя, при желании, вы имеете возможность отдавать конкретные приказы каждому отдельному юниту, такой способ управления, как правило, не является оптимальным.



Некоторые режимы просмотра не имеют никакой практической пользы.

Да, *Airborne Assault* не является реалистичным «командным симулятором», так как в любой момент вы можете кликнуть на любом юните и отдать ему приказ. И он его выполнит безо всякой проволочки (если не считать время, необходимое для перестроения). Вы можете также осматривать поле боя и выяснять состояние всех ваших подчиненных – понятно, что в реальном бою у Арнемского моста, командиры зачастую имели довольно смутное представление, о том, что творится в той или иной точке. И опять же, я полностью поддерживаю решение авторов отказаться от чрезмерного реализма – иначе играть было бы просто неинтересно. Подводя итог, можно сказать, что хотя *Airborne Assault* довольно сильно отличается от большинства современных компьютерных воргеймов, это нисколько не умаляет его достоинств.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Тщательно продуманный, концептуально-новый подход к жанру воргеймов. Еще бы решить несколько мелких проблем...

Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory

Вы получите еще больше удовольствия, чем в свое время старина Наполеон... **Брюс Герик**

ИЗДАТЕЛЬ: **Shrapnel Games** РАЗРАБОТЧИК: **Breakaway Games** ЖАНР: **Real-time wargame** URL: **www.shrapnelgames.com** РЕЙТИНГ ESRB: **Без оценки** ЦЕНА: **$44.95, плюс доставка**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 266, 64 MB RAM, 200 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 256 MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

Упорство всегда вознаграждается. Компания Breakaway Games создает уже третью игру на движке *Sid Meier's Gettysburg* (*Antietam, Waterloo* и *Austerlitz*), и после первой неудачной попытки адаптировать данную систему к специфике наполеоновских войн разработчики наконец-то нащупали правильную формулу.

Риал-таймовый воргейм, моделирующий битвы такого гигантского масштаба, как Ватерлоо или Аустерлиц, должен быть в состоянии обсчитывать поведение огромного количества солдат и подразделений. И если в *Waterloo* вам приходилось постоянно ставить игру на паузу, то в *Austerlitz* есть возможность передавать соединения под контроль компьютера. И теперь, лично управляя критически важным для победы фланговым маневром, вы можете не беспокоиться о том, что силы прикрытия сделают какую-нибудь глупость или наоборот – своим бездействием испортят все дело. Конечно, AI – далеко не Наполеон, но само наличие такой возможности очень радует. Кроме того, игра на удивление стабильно ведет себя в многопользовательском режиме, когда за одну сторону играют по несколько человек (максимально возможное количество игроков – четыре на четыре). А кооперативные битвы в *Austerlitz* подарили мне наивысшее воргеймерское наслаждение за всю мою игровую жизнь.



В отличие от Гражданской Войны в США, во времена Наполеона кавалерия сражалась на лошадях. Это делает ситуацию на поле боя намного более интересной и непредсказуемой.



Сражение при Аустерлице настолько масштабно, что зачастую приходится отдавать приказы целым бригадам.

Освоившись с системой управления и контроля, вы наверняка отметите, как изящно движок от *Gettysburg* был адаптирован к особенностям наполеоновских войн. Лично я с удивлением открыл для себя, что он даже лучше приспособлен к моделированию европейских событий начала XIX века, чем Гражданской войны в США. Разнообразные формации, характерные для наполеоновской эпохи (каре, линия, походная колонна, маневренная колонна, двойная линия), а также упор на применение кавалерии придают игре дополнительную стратегическую глубину. Со своим продвинутым AI и великолепным многопользовательским режимом, *Austerlitz* стал первым воргеймом, по полной программе использующим возможности движка, произведшего в 1997-м году настоящую революцию. Сид Мейер мог бы гордиться.

ВЕРДИКТ 

Продолжение *Waterloo*, полностью избавившееся от недостатков оригинала.

Strategic Command: European Theater

Выиграть войну за один день... **Брюс Герик**

ИЗДАТЕЛЬ: **Battlefront.com** РАЗРАБОТЧИК: **Fury Software** ЖАНР: **Стратегический воргейм** URL: **www.battlefront.com** РЕЙТИНГ ESRB: **Без рейтинга** ЦЕНА: **$32.00**

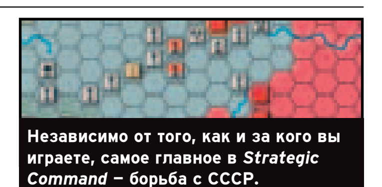
ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 166, 32 MB RAM, 50 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II** MULTIPLAYER: **Hot-Seat, PBEM (2 игрока)**

Танки, вторгшиеся в Россию, подводные лодки, свирепствующие в Атлантике, гигантские стаи бомбардировщиков – все эти явления до сих пор поражают воображение человека. И, как выяснилось, их можно корректно смоделировать в играх со сравнительно несложной механикой наподобие *Strategic Command*. Чтобы быть интересными, таким играм достаточно всего лишь правдоподобно изображать все эти элементы и не допускать явных ляпов. В данном случае, увы, они оказались плохо вписаны в общий дизайн и никак не обогатили геймплей.

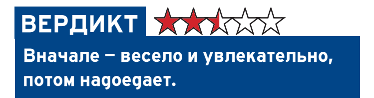
Стратегия победы стереотипна и однообразна. Например, здесь нет резона строить подводные лодки для подрыва британской экономики, так они не окупают затрат на свое производство и слишком легко тонут. Некоторые исследовательские опции довольно любопытны, но необходимость содержать большую армию постоянно вынуждает вас выбирать технологии снабжения и поддержки.

Свобода ваших тактических решений также весьма ограничена. Да, можно вторгнуться в Испанию, захватить Гибралтар и, таким образом, открыть итальянскому флоту дорогу в Атлантику, чтобы получить дополнительную поддержку при вторжении в Англию. Только это все бессмысленно. Если вы попытаетесь проделать такой трюк, Советы в самый неподходящий момент ударят вас сзади. Создается впечатление, что игровой баланс направлен против фашистской Оси – наверное, чтобы скомпенсировать плохой AI. Зато за Союзников играть легко и приятно. А лучше всего – в мультиплеер за фашистов, против грамотного живого соперника.

К счастью, к *Strategic Command* прилагается мощный и удобный редактор кампаний, позволяющий исправить некоторые особо вопиющие недостатки оригинальной игры, а также создавать собственные сценарии. При этом базовую механику менять нельзя, так что сомнительная система моделирования боевых действий на стратегическом уровне, тяжеловесные и неуклюжие морские сражения, а также дурацкая экономика все равно никуда не денутся. Игра вполне может увлечь вас поначалу, но, уверяю, счастье продлится недолго – одержав несколько легких побед, вы, скорее всего, захотите стереть ее с диска.



Независимо от того, как и за кого вы играете, самое главное в *Strategic Command* – борьба с СССР.

ВЕРДИКТ 

Вначале – весело и увлекательно, потом надоедает.

Как они бегают! Как они стараются боком протиснуться через бреши в линии!..

Madden NFL 2003

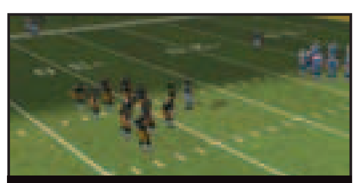
Наконец-то мы уделали приставочников на их же поле!.. **Роб Смолка**



ИЗДАТЕЛЬ: **EA Sports**
РАЗРАБОТЧИК: **EA Sports**
ЖАНР: **Sports**
URL: **www.easports.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех**
ЦЕНА: **$39.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 64 MB RAM, 75 MB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 256 MB RAM, 700 MB на диске, геймпад**
MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-16 игрока)**

Спасибо тебе, Господи, за то, что ты создал приставки! Нет, нет, друзья, я отнюдь не предал наш любимый PC и не сошел с ума. Единственная причина, по которой я столь признателен этим туповатым собратьям компьютера, заключается в том, что не будь их – и совершенно фантастический симулятор американского футбола никогда не вышел бы на нашей нежно любимой платформе. Даже если бы *Madden NFL 2003* был единственным образчиком приставочного футбола, вышедшим на PC – ничего страшного. Дело в том, что жесточайшая конкуренция за драгоценные доллары обладателей PS2, Xbox и GameCube, разыгравшаяся между Sony, Sega, Microsoft и EA Sports, привела к появлению на свет нескольких действительно выдающихся представителей данного жанра, и мы, геймеры, от этого здорово выиграли. В отличие от предыдущих PC-версий *Madden*, когда мы получали от EA Sports жалкие подачки – глючные порты прошлогодних приставочных хитов – на этот раз на

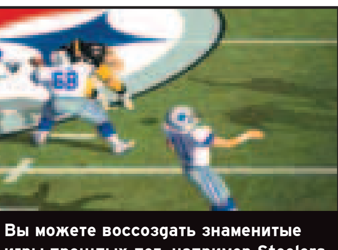


С каждой новой игрой серия *Madden* все больше и больше приближается к полноценному воссозданию американского футбола на экранах наших мониторов.

компьютере вышла та же самая игра, что и на консолях, только выглядит она значительно лучше.

Потрясающе!

«Значительно лучше» – это мягко сказано. *Madden 2003* – одна из красивейших игр, которую я когда-либо имел счастье лицезреть на экране своего монитора. Одним из главных преимуществ компьютера является высокое разрешение. В принципе, лю-



Вы можете воссоздать знаменитые игры прошлых лет, например Steelers против Cowboys (1978).

бая современная система должна без проблем потянуть игру в 1024x768, но если мощность вашей машины это позволяет – выставите 1600x1200 и наслаждайтесь потрясающим зрелищем. Мой Athlon 1800XP с видеокартой Radeon 8500 обеспечивает вполне приличную частоту кадров в таком разрешении, и, даже отыграв несколько сезонов, я не устаю восхищаться великолепной картинкой. Необычайно разнообразная и реалистичная анимация, а также лица



Мощный редактор позволяет ввести в игру виртуальную копию самого себя, независимо от вашей реальной спортивной формы!

футболистов, практически не отличающиеся от своих прототипов, дополняют этот праздник души.

Все остальные элементы игры выполнены на том же высочайшем уровне. Интерфейс стал проще и удобнее – если вы знакомы с предыдущими сериями, то будете приятно удивлены тем, как легко теперь им пользоваться. Новички, скорее всего, тоже не испытают особых проблем, хотя игра с таким количеством опций может поначалу смутить кого угодно. Одним из важнейших улучшений по сравнению с предыдущей частью стало, как ни странно, отсутствие одного из «обязательных» компонентов. Речь идет о коматозном голосе Пата Саммералла (Pat Summerall), который наконец-то был убран из *Madden NFL* (а его владелец, кстати, вышел на пенсию). Игра сразу стала лучше раз в десять… Я не хочу сказать, что теперь комментарии идеальны – у Эла Майклса есть проблемы и с энтузиазмом, и с интонацией, и с разнообразием реплик. Но по сравнению с тем, что было раньше, все это кажется ангельским пением.

Впрочем, довольно лирики. Как известно, спортивный симулятор может обладать десятком классных фишек, но все они не имеют абсолютно никакого значения, если геймплей начинает хромать, когда дело доходит до матча. Так вот, господа, матчи – это главный козырь *Madden NFL 2003!* Исправленными оказались практически все проблемы, так достававшие меня в предыдущих частях. Понятно, что нет предела совершенству, и отдельные аспекты можно было бы сделать еще лучше (комментарии, AI игроков и т.д.). Тем не менее, авторы сумели выйти на такой высокий уровень качества, когда возможные улучшения воспринимаются как «тонкая настройка», а не «латание дыр». Все игроки на поле ведут себя, по крайней мере, разумно, а иногда – просто великолепно. И тренеры компьютерных команд прекрасно понимают, что нужно делать, когда первая половина игры подходит к концу.

Тренировочная база

Игровые режимы великолепны. Все они мастерски выполнены и достаточно сложны, так что даже опытным виртуальным тренерам скучать не придется. Что касается игры через Интернет, то она на удивление стабильна и всемерно поддерживается соответствующей службой EA Sports, включая турниры и онлайновые рейтинги, а, как известно, высокий рейтинг в официальной таблице – главный предмет гордости для настоящих любителей компьютерного спорта. По всей видимости, наиболее удачным режимом является Minicamp. Суть его заключается в том, что вы путешествуете по стране и осваиваете разнообразные хитрые приемы, попутно изучая многочисленные игровые опции. Наградой за это (помимо высочайшего мастерства в обращении с геймпадом) является возможность получить доступ к соответствующим игровым ситуациям, зависящим от освоенного вами навыка. Кроме того, у вас появляется возможность посетить другие тренировочные базы, где можно изучить еще более продвинутые трюки. Режим Minicamp – это не только отличная идея, но и один из самых увлекательных (и полезных!) элементов игры.

Madden *NFL 2003* – один из наиболее совершенных по содержанию и великолепных по форме представителей спортивного жанра. Если вы только собираетесь приобщиться к виртуальному американскому футболу, то я настоятельно рекомендую начать знакомство именно с этой игры. Если же вы старый фанат серии и покупаете ее очередную часть каждый год, то в этот раз вы совершенно точно не прогадаете!

ВЕРДИКТ ★★★★★

Наглядное доказательство того, что EA Sports действительно может, когда очень захочет.

Отыграв несколько сезонов, я по-прежнему не устаю восхищаться великолепной графикой.



Модели и лица игроков выше всяких похвал.

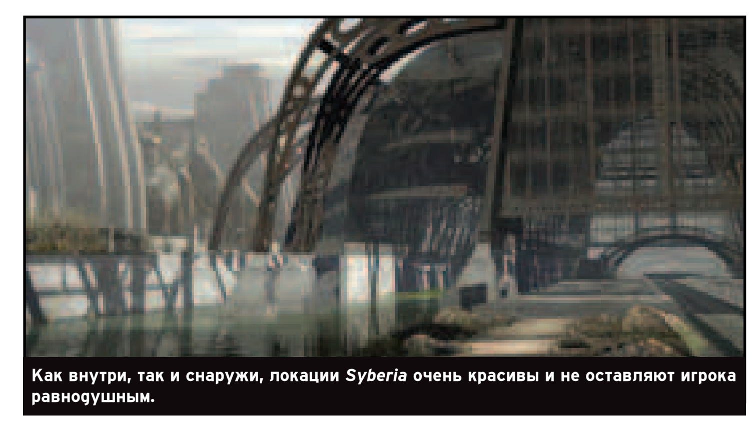
Syberia

Возрождение жанра классических адвенчур. **Чарльз Ардай**

ИЗДАТЕЛЬ: **Microids** РАЗРАБОТЧИК: **Benoit Sokal** ЖАНР: **Adventure** URL: **www.syberia.info** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, употребление алкоголя и табака** ЦЕНА: **$29.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 350, 64 MB RAM, 600 MB на диске, видеокарта с 16 MB RAM** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500, 128 MB RAM, 1.1 GB на диске, видеокарта с 32 MB RAM** MULTIPLAYER: **Нет**





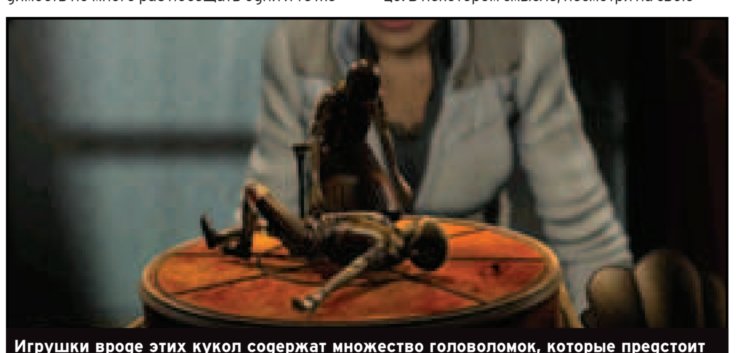
Как внутри, так и снаружи, локации *Syberia* очень красивы и не оставляют игрока равнодушным.

Господи, как же давно мне не попадалось в руки по-настоящему хорошей адвенчуры – я, признаться, уже решил, что этот жанр умер, о чем и написал в одном из предыдущих номеров. Что ж, я ошибся. В мире есть еще, по крайней мере, один человек, который знает, как делать гениальные квесты, и каким-то образом заставляет издательские кампании выпускать свои творения. Этого человека зовут Беноит Сокаль, а его новая игра под названием *Syberia*, безусловно, является лучшей «классической адвенчурой» за последние много-много лет.

Syberia засасывает вас с самой первой сцены, в которой робот-автоматон возглавляет похоронную процессию, шествующую по вымытым дождем улочкам маленького городка во Французских Альпах. Графика великолепна – *Myst* отдыхает. Прекрасная озвучка создает неповторимую атмосферу и заставляет поверить, что игровой мир живет и дышит. Головоломки достаточно традиционны (в основном, это манипуляции предметами и рычагами), но отлично вписаны в сюжет – т.е. вы ни разу не встретите абстрактных, взятых с потолка загадок. А сам сюжет, составной частью которого они являются, крайне увлекателен и очень искусно подается игроку. Итак, вы – адвокат, представляющий компанию Universal Toy, которая пытается приобрести знаменитую фабрику автоматонов, принадлежащую семье Воральбергов, у ее последней представительницы Анны Воральберг. Но похоронная процессия, которую вы встречаете в самом начале, как раз и была устроена по поводу кончины вышеупомянутой Анны Воральберг. А чуть позже вы вдруг узнаете, что ее давным-давно умерший брат Ханс на самом деле может быть жив.

Идя по следам Ханса, перемещаясь из одного города в другой, вы раскрываете секреты прошлой жизни его и Анны, причем зачастую они проходят перед вами в виде потрясающе срежиссированных роликов. Нельзя сказать, что у игры вообще нет недостатков – слишком длинные неинтерактивные диалоги, необходимость по много раз посещать одни и те же места, мотаясь туда и обратно между локациями, – но каждый раз, когда вы чувствуете растерянность или раздражение, дизайнеры тут же скармливают вам очередную порцию захватывающего сюжета или показывают что-нибудь невероятно красивое, вновь разжигая интерес к своему творению.

Подобно предыдущей игре Сокаля под названием *Amerzone*, к сожалению, не оцененной по достоинству игровой общественностью, *Syberia* совершенно очаровательна в свой эксцентричности и, увы, вполне может разделить печальную судьбу своей предшественницы. Ее ритм нетороплив, а сюжет – глубок и вдумчив. Никаких взрывов во вступительном ролике, никаких адских псов, выскакивающих из тумана, чтобы сожрать ваше лицо. В некотором смысле, несмотря на свою продвинутую графику, *Syberia* является шагом назад, в ту эпоху, когда в мире было место не только для игр, оттачивающих наши спинномозговые рефлексы, но и для тех, что заставляли игроков ДУМАТЬ. И недаром горько вздыхают производители автоматонов: «Компьютеры, видеоигры и электронные роботы заполонили общество, переведя традиционные заводные механизмы в разряд устаревших. Эпоха заводных игрушек закончилась. Технология, на основе которой они были созданы, оказалась неконкурентоспособной в современных экономических условиях, а значит – ей суждено быть выброшенной на обочину дороги прогресса». И, логически продолжая эту мысль, нужно признать, что классические старомодные адвенчуры – это, по сути, заводные игрушки компьютерно-игрового мира – элегантные, виртуозно сработанные произведения искусства, к которым люди потеряли интерес. Если народ не оценит *Syberia*, это будет позор, но на самом деле такое вполне возможно. Именно поэтому я советую вам как можно скорее купить эту игру, пока разочарованные владельцы магазинов не вернули ее на склады.



Игрушки вроде этих кукол содержат множество головоломок, которые предстоит решить героине.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Лучшая приключенческая игра за все последние годы, хотя после великолепного первого акта ритм последующих частей может показаться немного вялым.

Hooligans: Storm Over Europe

Пошел к черту, ублюдок! **Том Прайс**

ИЗДАТЕЛЬ: **hip** РАЗРАБОТЧИК: **Darxabre** ЖАНР: **Strategy** URL: **www.hooligans-thegame.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет, насилие, кровь, возбуждающие темы, употребление наркотиков, табака и алкоголя, грубый язык** ЦЕНА: **$30**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 300, 64 MB RAM, 300 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600, 128 MB RAM, 600 MB на диске** MULTIPLAYER: **LAN (2-4 игрока)**

После потрясающего успеха *Grand Theft Auto III* на PS2 и PC было совершенно очевидно, что многие разработчики попытаются этот успех повторить, причем самым примитивным способом – послав к черту все приличия и нормы. Разумеется, плагиаторы упустили из виду, что величие *GTA III* заключалось, прежде всего, в великолепном дизайне, а вовсе не в бесконечных убийствах и насилии. Что касается *Hooligans*, то данная игра отнюдь не может похвастаться хорошим дизайном и делает ставку именно на свой «юмористический» подход к нарочито разнузданному насилию и хулиганству.

Разумеется, НАРОЧИТО разнузданным это безобразие кажется лишь американцу, который ни разу не был на «европейском» футболе, и чей родной город ни разу не громили разбушевавшиеся болельщики. Многие представители нашей игровой прессы были так потрясены данной игрой, что вообще отказались писать о ней.

Вообще говоря, сама идея довольно любопытна – перед нами RTS, в которой вы управляете распаленной толпой байкеров, болельщиков и прочих хулиганов, которым требуется всего один ресурс: пиво. Суть *Hooligans* можно выразить фразой: «Единственное, чего следует опасаться, – это как бы не кончилось пиво». Вы отправляете свою банду на разбой и грабеж, чтобы раздобыть денег, купить побольше пива и нанять новых хулиганов. Звучит довольно просто, но плохая система управления превращает геймплей в форменный кошмар. Погромщики идут куда угодно, но не туда, куда вы им прикажете, а сами драки абсолютно неинтересны. И это главная ошибка разработчиков – уж если вы создаете игру об уличных беспорядках, то нужно сделать так, чтобы их было, по крайней мере, весело наблюдать.



Отвратная графика не вызывает даже сострадания. Следует ли вам избегать этой игры? Да! Да! Да!

ВЕРДИКТ 

Скучно до отвращения... или отвратительно до скуки. Кому как.

Celtic Kings: Rage of War

Ожившая легенда. **Рафаэль Либераторе**



ИЗДАТЕЛЬ: **Strategy First** РАЗРАБОТЧИК: **Haemimont Games** ЖАНР: **Real-time strategy** URL: **www.strategyfirst.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет, кровь, насилие** ЦЕНА: **$39.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 64 MB RAM, 500 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Нет** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-8 игроков)**

Война охватила древнюю Галлию – территорию, населенную кельтами, тевтонами и другими племенами, непрестанно сражающимися между собой. Добро пожаловать в *Celtic Kings,* где храбрейших воинов, получивших мудрый совет и благословение у таинственных друидов, ждут великие подвиги, а наградой является объединение всей Галлии и корона ее правителя.

Celtic Kings включает в себя целых два совершенно разных режима игры, и каждый из них по-своему интересен. В обоих случаях риал-тайм стратегия обильно приправлена модными элементами RPG наподобие того, как было в *Warlords Battlecry II* и *WarCraft III,* – т.е. сражаясь и выполняя квесты, герои получают уровни, а также находят и используют всевозможные магические предметы. Разумеется, чем выше уровень героя, тем более эффективно он и солдаты, находящиеся у него под командованием, будут действовать в бою.



Стоунхенджж. Друиды играют важную роль в *Celtic Kings*, помогая вам советом и артефактами. Герою на его пути встретится много подобных святилищ, где друиды наложат на него целую кучу полезных заклинаний.

AI компьютерных оппонентов можно настраивать. Варианты – оборонительный, агрессивный или хаотичный стиль.

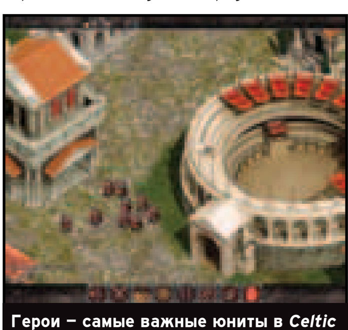
Режим кампании (или Adventure Mode) обладает великолепным скриптовым сюжетом, полным интриг и сражений. Подобно герою фильма *«Храброе Сердце»*, ваш протагонист в *Celtic Kings* стремится изгнать захватчиков, жестоко угнетающих его народ. Получив благословение и поддержку кельтской богини Cathobodua и четко следуя указаниям мудрых друидов, персонаж по имени Larax будет раз за разом громить тевтонцев на полях сражений, в древних руинах и друидических капищах. В процессе очищения страны от иноземцев Larax пополнит свою армию самыми разнообразными воинами, включая волшебников-друидов, викингов и лукавых деревенских старейшин. В конечном итоге вам предстоит объединить под своим началом всю Галлию.

В отличие от жестко заскриптованной кампании, режим Skirmish дает возможность сразиться с компьютерными оппонентами числом до семи на любых выбранных вами условиях, включая размеры и тип карты, а также условия победы. Благодаря глубине и проработанности игровой модели вы можете по собственному желанию задавать параметры соперников и стили их игры – защитный, хаотичный или агрессивный, а также различные уровни сложности. Можно выбирать материковые или островные карты, можно, если чувствуешь себя совсем крутым, даже подбрасывать противникам артефакты. Играбельные стороны – неистовые галлы и рациональные римляне, причем каждый из народов обладает собственными наборами юнитов и зданий, определяющими их стратегию и тактику.

Celtic Kings довольно сильно отличается от других стратегий, в которых надо собирать ресурсы, т.к. здесь не нужно строить здания. Вы начинаете игру с одной крепостью, в которой уже есть Village Hall, кузница, арена, бараки, таверна и дом друидов. Чтобы солдаты и рабочие не умерли с голоду, требуется еда, а золото необходимо для апгрейда юнитов (имеется даже несложное древо технологий). Пища производится в деревнях, а золото – в крепостях и аванпостах. Чтобы увеличить приток ресурсов, нужно соединять соседние деревни торговыми путями, что также накладывает определенный отпечаток на всю стратегию. Кроме того, торговые пути позволяют регулировать население деревень – ведь перенаселенность людей ведет к голоду.

За красивую и детализированную (хотя и спрайтовую) графику *Celtic Kings,* компания Haemimont Games заслуживает самой серьезной похвалы. В качестве бесплатного бонуса прилагается редактор карт, с помощью которого можно создавать собственные миссии. Подводя итоги, нужно признать, что в *Celtic Kings* гармонично сочетаются сражения, менеджмент ресурсов и ролевые элементы – и все это на фоне романтических пейзажей древней Галлии. Вообразите себя кельтским воином, возьмите в руки любимый меч – и в бой, родина вас не забудет!

Village Hall – основа экономики. Здесь собираются ресурсы, а также питаются и живут ваши солдаты. Захват вражеского Village Hall'а означает контроль над всей деревней.



Герои – самые важные юниты в *Celtic Kings*. Их можно нанять на арене, и они поведут в бой ваши армии.

ВЕРДИКТ ★★★★½

Гармоничное сочетание сражений, менеджмента ресурсов и ролевых элементов. Думаю, даже легендарный галльский герой Финн Мак Кул не отказался бы сыграть в *Celtic Kings*.



MC выглядит как аркада и играется в аркадном стиле.

MoonBase Commander

Научно-фантастическая война для детей. **Джон Флетчер**

ИЗДАТЕЛЬ: **Infogrames Interactive** РАЗРАБОТЧИК: **Humongous Entertainment** ЖАНР: **Sci-fi strategy** URL: **www.us.infogrames.com** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ЦЕНА: **$19.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 233, 32 MB RAM, 400 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Нет** MULTIPLAYER: **LAN, TCP/IP (2-4 игрока)**

MoonBase Commander – сугубо детская игра. Взрослые ее найдут упрощенной, однообразной и скучной, но вашим ребятишкам она, скорее всего, покажется доступной, увлекательной и аддиктивной.

MC – это попытка открыть малышам стратегический жанр. По сути, перед нами – аркада с легкими элементами RTS, цель которой – научить детей распределять ресурсы, не слишком напрягая их неокрепшие мозги. Вы начинаете все миссии, имея один Hub Pod, а задания, как правило, сводятся к уничтожению врага или захвату определенной территории. Все стороны в игре имеют абсолютно одинаковых юнитов, различающихся лишь внешностью и цветом. Вы можете или устанавливать здания, расширяя свою территорию, или же бомбить вражеские войска. Каждое действие стоит 1, 3 или 7 пойнтов, которые вычитаются из вашего запаса, генерируемого в начале каждого раунда.

Как и в любой аркаде, сложность уровней постепенно растет, добавляются различные факторы типа скорости ветра, наличия нескольких соперников, ограничений на время. Игровой процесс абсолютно не напрягает, и спустя несколько минут тебе становится даже весело рассчитывать свои броски с учетом ветра и характера поверхности. Главное – сразу отключить закадровый голос, он ужасно достает.

Все аспекты *MoonBase Commander* пронизаны духом упрощенности. В игре можно разобраться за несколько минут, абсолютно все – от целей миссий до редактора карт – интуитивно понятно и логично. Возможно, это не так уж и плохо – придя домой после тяжелого трудового дня, вполне можно пройти пару сценариев в *MC*, просто чтобы расслабиться. С другой стороны, эта игра СЛИШКОМ легка и дружелюбна по отношению к пользователю. Чтобы сесть за нее во второй раз, мне пришлось напомнить себе, что я получаю за это деньги. Без такого стимула *MoonBase Commander* вряд ли запускался бы на моем компьютере чаще, чем *«Сапер»*.

MC относится к разряду милых маленьких игрушек, которые продаются не очень большими тиражами, их главное предназначение – добавить лишнюю строчку в биографии участников проекта. Это неплохая, но ничем не выдающаяся вещь, которая вскоре перекочует с витрин в ящики для уцененных товаров. Тем не менее, она вполне справляется со своей задачей и является неплохим выбором для родителей, которые не хотят покупать своему чаду игру про угоны автомобилей и насилие, но ничего не имеют против мультяшных взрывов.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Я не могу сказать про *MoonBase Commander* ничего особенно плохого, но даже для его целевой аудитории – детишек – существуют значительно более интересные проекты.

ПАТЧИ К ИГРАМ:

Перекройка истории

На этот раз темой рубрики «Перекройка истории» стали целых два патча.

Томас Л. МакДональд

Siege Editor (v.1.09B.306)

Стараниями ребят из Gas Powered Games *Dungeon Siege* постепенно обрастает улучшениями и дополнениями. Бета-версия редактора *Siege Editor* (v.1.09B.306) содержит в себе практически все, что должна, и почти не виснет. В наше распоряжение предоставляются: 3.800 nodes, 1.200 объектов, 200 монстров, 150 NPC, источники света, скрипты и т.д.

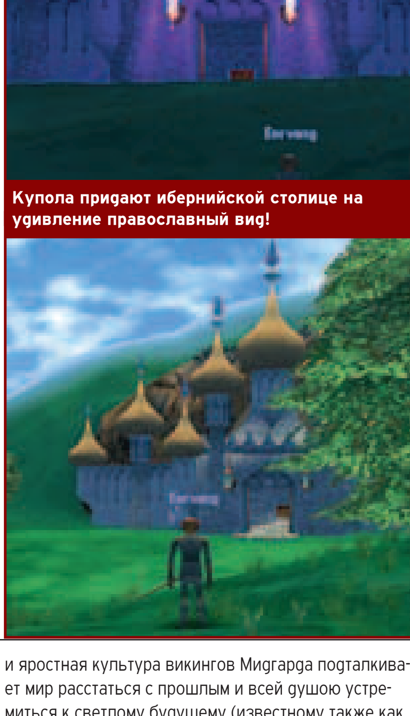
Как и предшествующий патч (v.1.09B), редактор вносит в игру кое-какие улучшения. Главными недостатками *Dungeon Siege*, как известно, были тормоза, зависания, пропадания звука и невозможность достать некоторые предметы. Нужно признать, что здесь Gas Powered Games проделала определенную работу. Кроме того, были исправлены система обновлений в журнале и модель сражений с боссами.

«Ил-2 Штурмовик» (v.1)

По сравнению с Gas Powered Games компания Maddox подошла к созданию нового патча для *«Ил-2 Штурмовик»* (v.1) значительно более ответственно и включила в него большой набор новых летабельных самолетов для всех воюющих сторон.

Изменения и улучшения можно разделить на 3 больших категории: повышение реализма, полировка кооперативного режима и улучшение поддержки сервера, общая стабильность и исправление багов. Реализм, кстати, действительно существенно возрос. Улучшилась система выбора цели, возросла максимальная дистанция захвата. Кроме того, для удобства многопользовательских сессий были добавлены консольные команды и возможность тайм-аутов.




Купола придают ибернийской столице на удивление православный вид!

Dark Age of Camelot

Первые шаги в DAoC. **Александр Подходцев**

Камелотские вечера. Рождение

Париж еще узнает д'Артаньяна!
«Три мушкетера» (киноверсия)

Один мой хороший знакомый бросил ролевые игры. Не компьютерные, а такие, знаете, с мечом в одной руке и оралом в другой. И вот как мне это свое решение объяснил:

– Понимаешь, начал я игру самым что ни на есть рядовым персонажем – к концу сделался королем. Вторую игру начал с нуля – стал императором. В третьей – дорос до бога *[Да, бывают ролевые игры, где возможно и такое... – П.]*. Куда мне теперь стремиться?

Мой знакомый никогда не стал бы настоящим любителем компьютерных игр. Ведь нехитрый сюжет «из грязи в князи» – основа, по самым скромным подсчетам, 90% игр, от вальяжной *Civilization* до разухабистого Diablo. И мы проходим этой торной дорогой раз за разом – и не жалуемся...

Однако иногда приходит в голову мысль, что уж слишком эта дорога накатана. Нам не то что никто не мешает – наоборот, все сделано для того, чтобы мы, стремясь к заветной цели, не споткнулись ни об один пригорочек. Услужливый компьютер готов сдаться нам в первые пять секунд, и не делает этого потому лишь, что хочет создать видимость честного боя. А с живым противником кампаний почему-то не делают...

Мне тоже не чуждо благородное стремление, которое заставляет людей бороться с себе подобными за самое наилучшее место под солнцем. Но с детства меня почему-то не привлекает карьера государственного деятеля – насмотрелся я на них, покачивающихся под ветром на трибуне Мавзолея... Лучше уж удовлетворю свои претензии скромнее. За терминалом.

Что бы мне такое покорить? Раз сам компьютер только изображает сопротивление, надо найти в нем настоящих людей. А где же их искать, как не в онлайновых играх?

В поисках достойной цели

Три опоссума в клетке твердо решили сократить число опоссумов до единицы.
Дж. Даррелл

Старую добрую *Ultima Online* я по некотором размышлении отверг. Тому было семь веских причин. Первая – я там уже побывал; остальные несущественны. Хотелось начать новую жизнь с нуля. И, конечно, завершить блистательным успехом.

Среди агентов, открывающих двери в виртуальный мир за умеренную мзду, я сразу приметил вербовщиков из Темных Веков Камелота. Прежде всего, их оказалось сразу трое; шипя и понося друг друга как прислужников варварских рас, они старались переманить рекрута каждый на свою сторону. Это интересно...

Как выяснилось, право на вход в эту древнюю страну – отнюдь не туристическая путевка. Здесь вербуют людей на войну. Со времен короля Артура (при нем туда еще не пускали наемников из XXI века) Старая Англия раскололась на три части. И каждая из этих частей, невзирая на то что на собственной территории кишмя кишат всевозможные чудовища, всеми силами стремится поглотить две остальные. Наследники артуровского королевства – Альбион – пытаются установить на всей Британии старый порядок. Их соперники, кельты и дружественные им лесные существа из страны Ибернии, добиваются порядка еще более старого. Ну а молодая и яростная культура викингов Мидгарда подталкивает мир расстаться с прошлым и всей душою устремиться к светлому будущему (известному также как Средневековье).

Я сразу понял: это – по мне. В других мирах те, кто ищут боевой славы, пытаются снискать ее в боях с разнообразной нечистью; но никакая нечисть не способна сравниться коварством с людьми. Истинные же бойцы там оказываются на положении преступников, убийц и вообще врагов рода человеческого.

Осталось только выбрать, какой из трех держав служить.

Решить это надо, разумеется, раз и навсегда. Не подобает благородному искателю приключений поминутно менять подданство, словно последнему ландскнехту. Да и сам мир не дает беспринципным наемникам перейти на другую сторону. Правда, кое-кто из них приобретает право входа дважды или даже трижды – но боги им судьи.

Мидгардцы – убежденные воители. У них даже лекари в свободное от работы время помахивают увесистыми молотами. Колдуны мидгардцев, по слухам, слегка стесняются того, что заняты таким недостойным настоящего викинга делом, и оттого не слишком-то преуспевают в своей профессии. Большую часть северян нельзя принять за человека даже при самом небрежном осмотре: гигантские безволосые тролли, обезьяноподобные кобольды, приземистые гномы...

У ибернийцев, напротив, не в чести грубая сила. Даже их главная воинская профессия – скромно именуемая «герой» – заметно уступает «зарубежным аналогам». Хуже всего – с броней: вероятно, просвещенные эльфы так и не научились ее как следует делать. Зато абсолютное большинство ибернийцев владеют хоть плохоньким, но волшебством.



Сразу видно, что приехали в чародейский город.

Ну а Альбион хорош всем сразу. И магов у них – больше всего вариантов, и вояки закованы в сталь от киля до клотика, и даже луки, черт побери, бьют дальше эльфийских. Меня все это так восхитило, что я твердо решил: ни за что не стану альбионцем. Ибо легкий путь – не для нас.

Выбор между Иберней и Мидгардом оказался куда труднее. Сознаюсь честно: в конечном счете, свою роль сыграли климатические соображения. Если целыми днями бродить по заснеженным холмам, монитор чернобелым покажется...

Первый герой

...В старинной заброшенной зале,
В конфетной коробке кобольд родился.
Э. Багрицкий

Я собирался делать персонажа-человека. Я вообще люблю людей, и не слишком-то в восторге от остроухости или чешуйчатой кожи. Но от праведного пути отклонился почти сразу же. Среди ибернийских рас я увидел очаровательное существо: лурикина (видим – родича лепрехуна, шаловливого духа).

В *«Ультиме»* я уже немного устал от величественных красавцев с длинными волнистыми волосами. Там даже лысина выглядит как-то возвышенно, словно бритый лоб буддийского монаха. А тут мне предлагают сыграть маленького рыжего *плешивого* человечка с ухмылкой сатира, который на бегу жизнерадостно подпрыгивает, взмахивая руками. Это ли не прекрасно?

Ладно, перед людьми я еще оправдаюсь. В Камелот приходят не в одиночку, а целой компанией: можно создать четверых персонажей, лишь бы все они относились к одному королевству (то есть в моем случае к Ибернии).

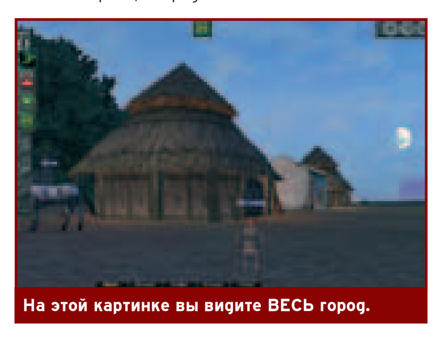
Итак, лурикин...

На старте не предлагается выбрать итоговую профессию: пусть персонаж походит, поосмотрится. Надо определиться только с базовым «путем»: путь оружия, путь скрытности, путь природы или путь волшебства. Дальнейшие дорожки могут здорово отличаться: например, последователь природы может сделаться друидом, бардом или лесничим, а специалист по тайным и бесшумным делам – ночной тенью либо егерем-стрелком.

При мысли о том, что это вот коротконогое чудо будет сражаться с оружием в руках, становится смешно. Поэтому путь меча был отвергнут сходу. Я не чувствовал в себе достаточной подготовки, чтобы сразу заняться ремеслом крадущихся в ночи; все, что мне известно о виртуальных мирах, подсказывает, что для подобных дел нужен изрядный опыт. В общем, поразмыслив, я решил сразу примерить на себя мантию волшебника.

Интересно, что, помимо черт лица и цвета волос, мне предоставили право выбрать рост своего героя. Впоследствии, приглядевшись к публике на улицах, я увидел, что не меньше половины выбирает маленький рост. И тому есть причина: маленькому проще спрятаться. Редко, ох, редко в игре встретишь такие детали... Хотя... жаль, что высокий рост преимуществ не дает. Но высоким быть – обычно приятно само по себе. Как я узнал позже, некоторые создают рослых героев затем, чтобы походить на новичка...

Ну вот, все готово, и новоиспеченный волшебник с милым кельтским имечком Ээрванг выпрыгивает на землю Ибернии, в город Коннла.



На этой картинке вы видите ВЕСЬ город.

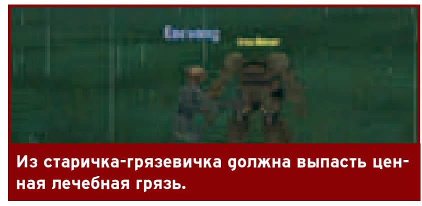
Если честно, город производит шокирующее впечатление. Так жить нельзя! В *«Ультиме»* (уж простите за такое сравнение, но оно напрашивается) самый заштатный городишка – домиков десять-пятнадцать, и даже поселок рудокопов на краю края земли хоть из четырех-пяти строений да состоит. А тут... «город» из трех домов и одной перевернутой лодки. Да еще торчит из земли непонятный камень, окруженный кольцом поганок. Все. Забавные у этих кельтов представления о городах!

Правда, есть в этом некоторое удобство. Наверное, не один час своей драгоценной жизни я провел, бегая по улицам Веспера или Британии от одного магазина до другого. Здесь же – все на виду, все рядом. Любого учителя или торговца можно обнаружить за минуту.

Позже я узнал, что есть тут и нормальные поселения, например – столица королевства, Тир На Ног. Но поначалу – странно...

Что нужно будущему покорителю мира в первую очередь? Конечно, потренироваться. С первым уровнем и двумя простенькими заклинаниями (защита и атака) мир не покоряют.

Коннла окружена большим песчаным пляжем, который весь засижен мелкими монстриками: крысами, крабами, червяками, песчаными человечками. По ночам на него выходят скелеты и ожившие лесные пеньки. Очевидно, здешние вожди специально разводят тут эту живность, чтобы вступающим в жизнь юношам было на чем набраться опыта.



Из старичка-грязевичка должна выпасть ценная лечебная грязь.

Но для начала я решил навестить учителя. Он весьма любезно рассказал мне, что передо мной в дальнейшем будут открыты три дороги, и предложил, побывав у наставников этих профессий, выяснить, что мне подойдет больше. Что я с удовольствием и сделал... и обнаружил, что стал опытнее.

После этого я уже намеренно поболтал с местными жителями и получил еще одно задание. Неуклюжий великан-фирболг потерял кое-какую бижутерию, и в похищении подозревается одна из пляжных крыс.

Вот и первая цель... Накладываем на себя защитные чары, целимся... бабах! Крыса резво скачет к нам, и выпалить в нее волшебным лучом я успеваю всего дважды. Оказывается, в ближнем бою магия помогает слабо: пакостный зверь своими атаками сбивает чары. Приходится взмахнуть посохом и встать в какое-то подобие защитной стойки.

Ой. Не получилось. Тушка лурикина грустно лежит на песке. Мне услужливо подсказывают, что через несколько секунд я имею право восстановиться. Новичкам (не достигшим пятого уровня) за гибель ничего дурного не делают, так что все в порядке. Видимо,



монстры этих уровней – на самом деле плюшевые...

Ну что ж, теперь я буду умнее. Когда наводишься на цель, ее имя или название подсвечивается опре-

деленным цветом, и можно определить свои шансы. Если имя – синее, все в порядке, зеленое – слишком просто для меня, желтое – рискованно, красное или оранжевое – скорее всего, зверюшка слопает меня одним движением и не поморщится. Наверное, со временем можно будет оценивать шансы точнее, но пока обойдемся и этим.

Новой целью стал типчик, по виду похожий на меня, под названием «вредный лукрадан». Он сказал мне гадость, а сам, между прочим, не сильнее, чем я. Не прекращая дразниться, лукрадан исчезает, а я становлюсь еще на несколько единиц опыта богаче.

Войдя во вкус, начинаю палить во всякую пляжную мелюзгу, и довольно быстро зарабатываю второй уровень. Теперь можно посчитаться и с крысой; у меня появилось новое боевое заклятие. У первой же убитой твари обнаруживается потерянная безделушка.

Старый новый друг

И я таким же дерзким был, когда
Париж узнал гасконца де Тревиля!
«Три мушкетера» (киноверсия)

Я еще не успел даже выбрать свою окончательную профессию, а мне уже идут предложения о сотрудничестве. Кто-то приглашает в группу (дело хорошее!), а кто-то – даже в гильдию. Я с подозрением отношусь к гильдии, которая зовет в свои ряды абы кого, тем более что не знаю, разрешено ли из нее выйти по собственному желанию; а хорошая компания – всегда приятна, и вместе можно поохотиться на что-нибудь поинтереснее крыс. Но, увы, выясняется, что приглашающие находятся довольно далеко – в городе Маг Мелл. Как туда добираться, я еще не знаю.

У одного из домов стоит одинокая лошадь. Я уж думал, что здесь ее, как в *«Ультиме»*, можно купить и прокатиться, куда душа пожелает; не тут-то было. Покататься-то можно, но не куда угодно, а в определенное место. Оказывается, в старой Англии лошади ходили исключительно по маршрутам, как троллейбусы, и на лошадь можно было купить билет. Это новая для меня подробность из древней истории.

Из крабов, крыс и пеньков выпадает всякий хлам; к моему изумлению, он имеет рыночную ценность. Даже куски глины, вываливающиеся из песчаных человечков, готов приобрести за звонкую монету любой торговец. Конечно, это не Эльдорадо, но заработать себе на скромный отпуск в Маг Мелле – вполне в моих силах.



Каждый из купцов торгует только одним типом оружия или доспехов, зато скупает все, вплоть до крысиной шерсти.

Итак, садимся на кобылку и едем. Ощущение - презабавное. Меня отнюдь не телепортируют в нужное место (как заведено в некоторых мирах), бедняжка лурикин прочувствует все прелести путешествия собственным седалищем. Путь длится довольно долго. Спрыгнуть – можно, но назад никто не пустит: коняга так и будет скакать по маршруту, не заметив потери седока. А скачет он резво, не догнать даже большинству чудищ, не то что мне. Спрыгивать все равно придется, потому как без пересадки до Маг Мелла не добраться. Увы, рейсовый мерин из Конны туда не идет.

В Маг Мелле встречаю одного из тех, кто предлагал мне свою компанию. И имя его – Тиррен – кажется мне знакомым. Где-то я такого видел... Уж не в *«Ультиме»* ли? Когда-то гуляли мы там с неким Тирреном, рубили драконов в горах Ильшенара.

Как его по-настоящему зовут, я понятия не имею. Но Тиррен оказывается тем самым, и ближайшие полчаса мы просто гуляем по Маг Меллу, а он делится со мной местной мудростью. Он – уже 26-го уровня, и на его счету числится десяток альбионских скальпов.



Лестницы по бокам башни специально предназначены для проникновения в крепость вражеских убийц...

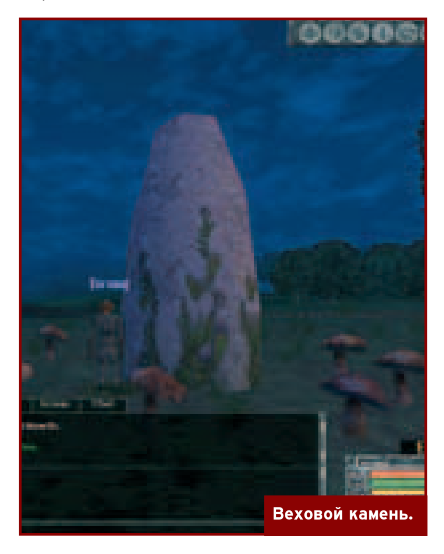
Например, теперь я знаю, почему среди персонажей так много людей (кельтов) и так мало эльфов и великанов. Ведь все – или почти все – местные жители рано или поздно отправляются на войну с альбионскими и мидгардскими захватчиками, а на фронте вовсе не лишнее – походить внешне на противника. Зачем помогать неприятелю в опознании? Кельта в подходящей одежде не враз отличишь от бритта, авалонца или даже норманна. А три секунды, которые потерял враг – это три секунды, которые приобрел ты.

Кроме того, Тиррен похвалил меня за то, что я не растратил ни одного пункта из тех, что были мне даны для развития умений. Оказывается, так и надо; на старте я ничего путного изучить не могу, а с пятого уровня эти пункты мне очень даже понадобятся – для специализации в определенном виде магии. Волшебникам таких очков дают мало, куда меньше, чем воинам или ночным охотникам, так что распоряжаться ими следует очень аккуратно.

Тиррен предложил мне вступить в свою гильдию, но я пока отказался. Я ему еще ничего не могу предложить; кому нужен волшебник третьего уровня? Вот подрасту, поумнею – тогда ладно. Тиррен может мне дать кучу денег на обзаведение и помочь в обучении, но мне хотелось на этот раз действительно начать с нуля. Конечно, когда мой лурикин натренируется, он и сам передаст деньжат моим же новым персонажам, но это – другое дело. Я не хотел сразу же становиться обязанным кому бы то ни было, пусть даже старому приятелю.

Тропа чародея

Домой, в Коннлу, я добрался бесплатно... После того, как очередная тварь отправила меня с визитом в лучший мир, я возродился у себя дома. Чтобы сменить «место прописки», надо в новом городе навестить тот самый камень в круге грибов и поклониться ему.



Веховой камень.

Скоро настал час определиться с дальнейшими планами на жизнь. Волшебник на пятом уровне расстается со своим учителем и должен решить, кем быть дальше. Вариантов – три: чародей призывает на службу потусторонних существ, колдун-eldritch славен мощной атакующей магией, ну а менталист – мастер на все руки. По некотором размышлении я предпочел чародея: вызванная живность позволяет ему развиваться без посторонней помощи. Остальным нужно, чтобы кто-то прикрывал их от противника, пока они применяют свои заклятия.

Сперва я опасался применять фирменное заклинание чародея – излучение: это довольно мощные повреждения всем вокруг себя. Мало ли, еще заденешь кого-нибудь не того. Потом оказалось, что ничего дурного сделать нельзя: своих (в том числе и случайных прохожих) повредить заклинанием нельзя. Оно и понятно, если призадуматься: разрешишь нечаянно попадать по своим – тут же начнутся убийства. А мир задуман так, что воевать можно только с враждебными королевствами. Если уж даже в *«Ультиме»*, в той части мира, где атаковать других персонажей запрещено, все равно умудрялись убивать...

Заклятие оказалось зверски мощным. Теперь нет нужды ограничиваться одним противником: можно уложить зараз двух-трех. Так что в следующей хронике моих похождений речь пойдет уже о взрослой жизни чародея Ээрванга. Ну или хотя бы юношеской.

А по ночам здесь трещат цикады. И поют соловьи.

Открыта редакционная ПОДПИСКА!

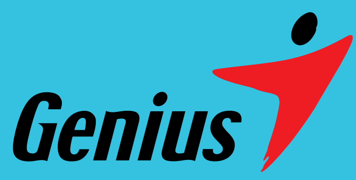
Каждый, оформивший редакционную подписку на журнал **Computer Gaming World/RE** на 6 и более месяцев 2003 года, может стать участником розыгрыша призов марки **Genius** (**www.genius.ru**) Розыгрываются беспроводные наборы Wireless 2.4G TwinTouch+, веб-камеры CamLive, планшетные сканеры ColorPage HR6X Slim.



В розыгрыше участвуют подписные купоны, полученные редакцией до 31 декабря 2002 года.
Итоги розыгрыша будут опубликованы в феврале 2003 года.

Подписывайтесь и выигрывайте!





ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE"

2002г. ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □
2003г. □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
(месяцы)

(отметьте квадраты, соответствующие календарным месяцам выхода журнала, которые вы хотели бы получить)

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс области/край

Город/село ул.

Дом корп. кв.. код тел.

Сумма оплаты

Подпись Дата e-mail:

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
ЗАО «Международный московский банк», г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Кассир

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
ЗАО «Международный московский банк», г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Квитанция

Кассир

Подпись плательщика

Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета **CGW - 70 рублей** и **CGW+CD - 95 рублей** за 1 журнал.
В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.
3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном
или по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru
или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

БОНУС!

При оформлении годовой подписки на 2003 год – 2 свежих номера в подарок!!! При оформлении подписки на 1-е полугодие 2003 года – один журнал в подарок!!!

ВНИМАНИЕ!

подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября. Подписка оформляется на любой срок.

справки по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru или по тел. (095)292-3908, 292-5463



Neverwinter Nights

Руководство по изготовлению квестов. **Марк Эшер**

С выходом *Neverwinter Nights* мы наконец-то получили возможность создавать собственные ролевые игры без предварительного изучения толстых руководств по языку программирования C++. Редактор Aurora, без сомнения, является наиболее удобным инструментарием, когда-либо попадавшим в руки геймеров. На данный момент в Интернет выложено уже более 800 модов к *Neverwinter Nights*. Мы предлагаем вам практическое руководство, которое поможет сделать первые шаги в освоении этого редактора.

Прежде чем начать

Прежде чем запускать программу, возьмите бумагу и карандаш и запишите несколько базовых параметров своего будущего шедевра. Какие территории вы хотите создать? Сколько NPC будет участвовать в приключении? На героев какого уровня рассчитан мод? Будет ли он требовать наличия живого Dungeon Master'а? Или же любой сможет скачать его и пройти самостоятельно? Нужен ли сюжет? В общем, не поленитесь потратить на это дело несколько минут – вы существенно облегчите себе дальнейшую работу. Вот что записал я:

- Две территории: лес и склеп.
- Два плохих парня: Orc Leader и Zombie Lord.
- Мод должен играться без участия Dungeon Master'а.
- Сюжет простой: Orc Leader украл у дровосека волшебное кольцо. Игрок должен уничтожить этого «Лидера», предварительно перебив всю его охрану. Затем он узнает о склепе, заходит туда и сражается с нежитью под предводительством Зомби Лорда.
- Мод должен быть проходимым для одинокого героя 1 уровня.

Итак, базовые параметры заданы. А теперь мы подробно рассмотрим следующие шаги.

Использование Мастеров (Wizards), встроенных в редактор

Чтобы облегчить вам жизнь, ребята из BioWare включили в программу Aurora многочисленных Мастеров. Выбор опции Toolset при загрузке *NWN* вызывает Wizard'а, который поможет вам выполнить большинство необходимых действий (рисунок 1). Итак:

Выберите опцию Create a New Module.

Введите название модуля. Мы, например, назвали свой *Computer Gaming World* Adventure.

Пора создавать территорию. Вначале мы сделаем лесную локацию. Кликните на кнопке Area Wizard.

В графах Name и Tileset, соответственно, введите название данной локации и выберите из списка нужный тип тайлов (tileset). Мы будем действовать по принципу максимальной простоты, назвав локацию Forest и выбрав Forest Tileset. Загружается Area Wizard.

Территории в *NWN* состоят из тайлов размером 10x10 м. По умолчанию задается средний (Medium) размер локации, что составляет 8x8 тайлов (рисунок 2). Кликаем на кнопке Next, появляется экран Finish. По умолчанию в меню Area Viewer выбирается опция Open Area. Кликните на кнопке Finish, чтобы увидеть свою лесную территорию.


рисунок 4

Еще раз кликните на кнопке Finish и выходите из редактора. Сохраните свежесозданное приключение, когда программа предложит вам это. Затем запустите *NWN* в режиме Single-Player, найдите свой мод и запустите его.

Редактируем стартовую локацию

Пора навести в нашем лесу порядок. Снова запустите Toolset и выберите только что созданный мод. Прежде всего, запомните, что в большинстве Tilesets вы НЕ можете поднимать уровень земли. Если вам позарез нужна гора, выбирайте набор тайлов Rural. Если нужна лесистая местность с горами, то их придется устанавливать вручную (еще один Tileset, где можно повышать уровень поверхности, это City Exterior).

Запомните также, что объекты, размещенные вами вручную, можно удалять с помощью опции Undo. Если же вы хотите удалить объекты, свойственные тому или иному Tileset'у (например, деревья в лесу), то используйте опцию Terrain – Eraser (правая панель). Выбрав ее, кликните на тайле, который хотите изменить, и просматривайте возможные варианты его дизайна, пока не найдете то, что нужно (в нашем случае – безлесный вариант).

Загрузив модуль, выберите локацию, которую будете редактировать. На данный момент у нас есть всего одна такая локация. Просмотрите список возможных Areas (левая панель окна Toolset), найдите вариант Forest и дважды кликните на нем.

Теперь, когда мы загрузили инструментарий для редактирования лесных территорий, давайте построим нашему NPC-дровосеку домик. Идем в правый нижний угол локации (Tileset'а). Затем на правой панели выбираем Groups – объект Lodge 2x2 и бросаем его в углу. Перед тем, как опустить здание, его можно повернуть под нужным углом, кликая правой клавишей (рисунок 3).

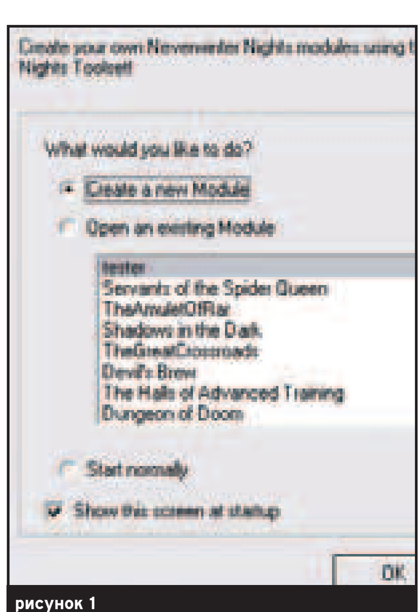


рисунок 1

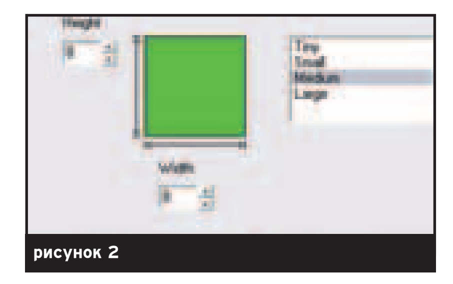


рисунок 2


рисунок 3


рисунок 5


рисунок 6

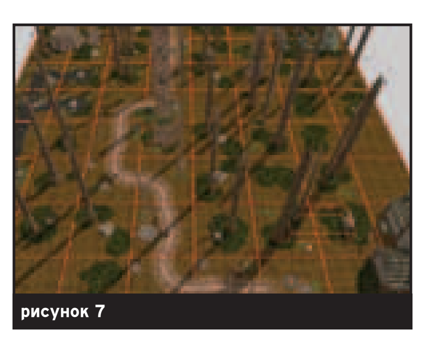
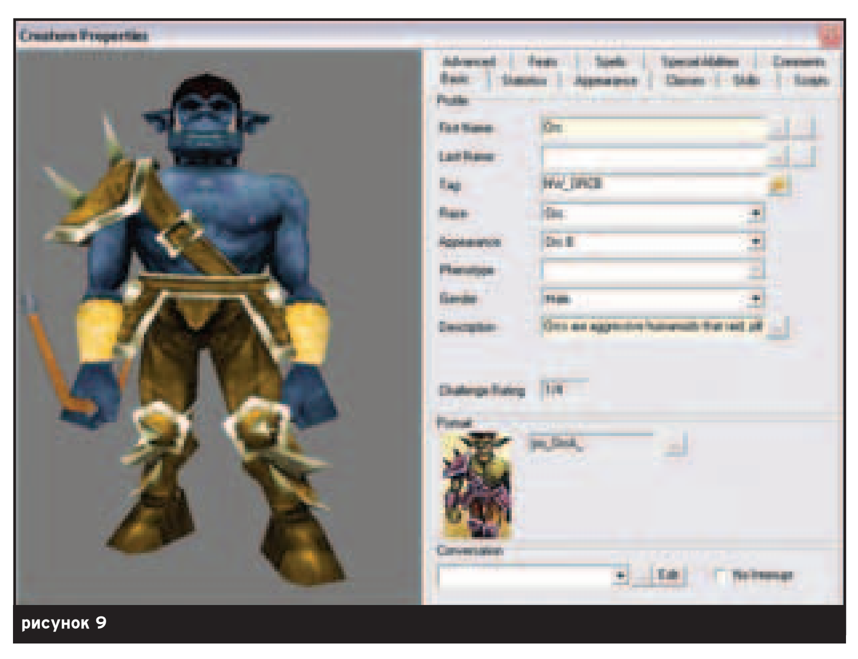

рисунок 7


рисунок 8


рисунок 9

Поскольку мы хотим, чтобы игрок пообщался с лесорубом, нужно создать соответствующую стартовую точку – т.е. место, где начнется приключение. По умолчанию таким местом является центр локации, но мы поместим его слева от свежепостроенного домика лесника. Найдите кнопку Paint Start Location с правой стороны правой панели и затем кликните спереди от дома (рисунок 4).

Теперь мы можем добавить места, где произойдут другие важные встречи. Создадим на карте лагерь вождя орков и его воинства. Он разместится в левом верхнем углу территории (Tileset'a). Выбираем на правой панели Groups – объект Camp 1 2x2 и ставим его в нужном месте (рисунок 5).

Затем разместим вход в склеп, который мы создадим чуть позже. Он будет находиться в правом верхнем углу карты. Выбираем Groups – объект Ruin 1 2x2 и устанавливаем его (рисунок 6).

Итак, все основные объекты уже находятся на карте, но нужно добавить еще деталей, чтобы сделать лес не таким однообразным. Вдоль левого края локации мы пустим ручей. Затем разместим несколько больших деревьев и дорогу, ведущую от домика дровосека через центр карты к ее верхнему центральному участку. Все эти объекты можно найти на правой панели, выбрав Paint Terrain. Вы можете украсить территорию множеством колоритных деталей, например, положив скелет гуманоида у лагеря орков или сделав в лесу участки, оплетенные паутиной - для создания мрачной атмосферы или в качестве логова для гигантских пауков (рисунок 7).

Добавляем NPC и монстров

Сейчас нам предстоит самая веселая часть работы – разбросать в лесу монстров и создать NPC-лесоруба.

Сначала заселим лагерь орков. Выбирайте на правой панели кнопку Paint Creatures, выбирайте Humanoid, а затем выбирайте Orc – вы увидите список доступных разновидностей орков.

Существует два основных типа орков – с мечом и с луком. Поставим и того, и другого у костра, затем выберем каждого по отдельности и повернем лицом к огню. Кнопки вращения находятся в нижней центральной части экрана под окном обзора территории. Затем поместим у костра главаря орков (рисунок 8).

Кликните на любом орке и выберите Properties. Здесь можно изучить (и изменить) множество свойств объекта, включая здоровье и другие статсы (рисунок 9). Обратите внимание на параметр Challenge Rating. Для вождя он равен 10. Грубо говоря, этот параметр соответствует уровню монстра. Лидер орков чересчур крут для нашего героя, и его рейтинг надо понизить. Это можно сделать несколькими способами, самый простой из которых – уменьшить число хит-пойнтов со 120 до 15.

Добавим еще монстров, которых должен перебить игрок, – волков, гоблинов, еще орков, Ghast'ов, медведей, а также лесоруба – common male Human.

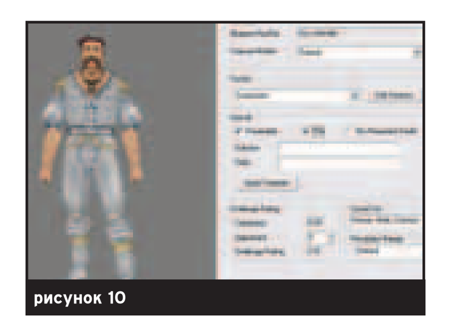
Идея заключается в том, чтобы, порубив монстров на поверхности, игрок мог получить хотя бы 2-й уровень, прежде чем лезть в подземелье. Расставив их, сохраните мод и протестируйте его свежесозданным героем, чтобы убедиться, что противников достаточно для накопления нужного количества XP. Будьте внимательны – монстров нужно размещать на достаточном расстоянии друг от друга, чтобы они не навалились на героя все разом. Кроме того, имейте в виду, что если монстры окажутся достаточно близко от лесоруба, они будут атаковать и его.

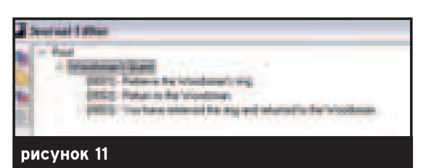
Кроме того, добавлять монстров в игру можно, используя фишку Encounters. Данный метод позволяет сделать мод более гибким – т.е. игра сама будет корректировать крутость и количество врагов в зависимости от размера партии и уровня героев. Если вы решите пойти этим путем, то точку спавна нужно размещать вне поля зрения игрока – иначе получится, что противники появляются из ниоткуда, что не есть хорошо.

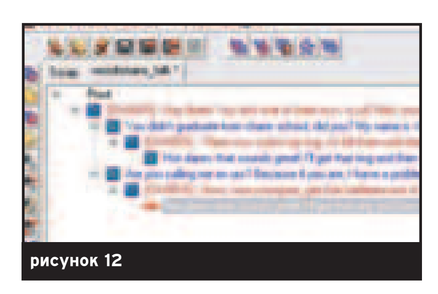
Добавляем сюжет

Пора приправить наше приключение какой-нибудь занятной историей. Пусть лесоруб расскажет игроку сказку, когда тот заговорит с ним. Допустим, у дровосека было волшебное кольцо, украденное орками. Если вы вернете ему это кольцо, дровосек в награду расскажет легенду о склепе. Чтобы сюжет заработал, мы должны снабдить NPC репликами, и добавить кольцо в инвентарь вождя орков.

Сейчас будет самое сложное. Кликните правой клавише на человеке, которому предстоит стать лесорубом, и выберите Properties. Дадим ему новое имя – Woodsman.


рисунок 10


рисунок 11


рисунок 12

Кликните на кнопке Tag, чтобы дать парню уникальный тэг (ярлык). Изменим NW_CREATURE_00 на Woodsman. Выбрав закладку Advanced, сделайте его сюжетным персонажем (Plot character) – дровосек станет неуязвимым (рисунок 10). Закройте окно Properties и снова кликните на лесорубе правой клавишей. Выберите Add to Palette, чтобы добавить дровосека в модуль в качестве Custom NPC. Программа попросит вас выбрать категорию, к которой он будет принадлежать. Откройте закладку Basic, кликните на Category и добавьте его в NPC – Humans category.

Теперь нужно добавить реплики и сделать так, чтобы лесоруб давал игроку квест – найти волшебное кольцо. Первым делом занесем квест в журнал. Выбирайте Tools – Journal Editor. В окне Journal Editor кликните на кнопке Add. Таким образом, мы добавляем в журнал новую запись. Назовем ее Woodsman's Quest («Квест лесоруба»). Теперь кликните на кнопке Add еще три раза, чтобы добавить три новых записи под заголовком Woodsman's Quest. Первая будет: Retrieve the woodsman's ring («Раздобыть кольцо лесоруба»), вторая: Return to woodsman («Вернуться к лесорубу»), и третья: You have retrieved the ring and returned to the woodsman («Вы раздобыли кольцо и вернулись к лесорубу»). Кликните на Finish Category (рисунок 11). Имейте в виду, что поле XP в журнале предназначено только для пометок, – т.е. чтобы добавить в квест XP, нужно будет прописать это в скрипте.

Теперь введем в игру разговор, в ходе которого игрок получает квест. Мы создадим две беседы, но они будут размещены в одном и том же файле. На самом деле нам требуются целых три диалога: начальный (когда игрок получает квест от дровосека), промежуточный (когда игрок возвращается к дровосеку, еще не успев выполнить задание) и финальный диалог (после того, как игрок выполнит задание). Сейчас мы сделаем довольно странную вещь – диалоги будут идти в обратном порядке. Нам придется немного повозиться со скриптами. Когда все будет готово, диалог будет выглядеть так, как показано внизу (без слов, выделенных жирным шрифтом):

Последняя беседа

Woodsman: Ты нашел его? Ты нашел мое кольцо?

Player: Еще нет, старик.

Player: Разумеется! Как насчет обещанной награды?

Woodsman: Потрясающе! Знаешь что, парень, оставь кольцо себе. Оно тебе понадобится, если ты решишь исследовать склеп, расположенный к северу отсюда. Но берегись – там полно нежити!

Первая беседа

Woodsman: Привет! Ты ведь не орк? Ну да, конечно, от тебя не так ужасно воняет, как от этого сброда, хотя красавцем тебя тоже не назовешь.

Player – вариант 1: Похоже, ты не обучался в школе хороших манер... Меня зовут <FullName>. Чего это ты такой нервный?

Woodsman: Проклятые орки украли мое кольцо! Я поубивал бы их всех, но чертов артрит периодически играет со мной злые шутки. Эй! А ты не мог бы их перебить? Я щедро наградил бы тебя!

Player: Черт побери, звучит неплохо! Я добуду кольцо и получу награду. Возможно, ты и выжил из ума, старик, но ты мне нравишься!

Player – вариант 2: Я не понял, ты что, назвал меня орком? Если это действительно так, то у тебя могут быть проблемы...

Woodsman: Эй, эй, парень, убери свой топор. Я редко общаюсь с людьми и действительно иногда забываю о хороших манерах. Это все проклятые орки, которые украли мое волшебное кольцо... Слушай, а почему бы тебе не возвратить его мне? Я щедро наградил бы тебя.

Player: Черт побери, звучит неплохо! Я добуду кольцо и получу награду. Возможно, ты и выжил из ума, старик, но ты мне нравишься!

Итак, выберите лесоруба и кликните на нем правой клавишей, чтобы вызвать окошко Properties. Внизу экрана закладки Basic кликните на кнопке Edit – справа от поля Conversation. Появится окно Conversation Editor.

В окне Conversation Editor кликните на кнопке Add, чтобы добавить новый разговор. Появится окно ввода текста (Input Text). Напечатайте приветствие лесоруба. Пусть в этой первой реплике как-то будут упоминаться орки. Например: «Привет! Ты ведь не орк? Ну да, конечно, от тебя не так ужасно воняет, от этого сброда, хотя красавцем тебя тоже не назовешь».

Теперь введем ответ игрока. Пусть он будет простым, и при этом у игрока будет возможность выбирать из нескольких вариантов. Для первой ветви диалога, выбрав реплику дровосека, кликните на кнопке Add и напечатайте в окне Input Text: «Похоже, ты не обучался в школе хороших манер... Меня зовут <FullName>. Чего ты такой нервный?» Вы увидите, что этот ответ располагается под строчкой реплики лесоруба. Переменная <FullName> вставит в эту фразу имя игрока.

Теперь нам нужен ответ дровосека. Выбрав реплику игрока, снова кликните на Add и введите: «Проклятые орки украли мое кольцо! Я поубивал бы их всех, но чертов артрит периодически играет со мной злые шутки. Эй! А ты не мог бы их перебить? Я щедро наградил бы тебя!»

Нам нужно, чтобы игрок согласился выполнить квест, поэтому, в данном случае мы дадим ему всего один вариант ответа. Выбрав вторую (т.е. только что добавленную) реплику дровосека, снова кликните на Add и введите: «Черт побери, звучит неплохо! Я добуду кольцо и получу награду. Возможно, ты и выжил из ума, старик, но ты мне нравишься!» Затем выберите в окне Conversation закладку Other Actions, кликните на выпадающем меню Journal и выберите Woodsman's Quest. Теперь после разговора в журнале игрока появится новая запись – квест лесоруба.

Теперь, чтобы ввести в игру побольше свободы, напишем второй вариант развития диалога. Снова выбираем приветствие лесоруба, кликаем на Add и вводим: «Я не понял, ты что, назвал меня орком? Если это действительно так, то у тебя проблемы...» Выбрав эту реплику, кликаем на Add и вводим: «Эй, эй, парень, убери свой топор. Я редко общаюсь с людьми и действительно иногда забываю о хороших манерах. Это все проклятые орки, которые украли мое волшебное кольцо... Слушай, а почему бы тебе не возвратить его мне? Я щедро наградил бы тебя».

Выбрав этот ответ дровосека, снова кликайте на Add и заново вводите согласие игрока выполнить задание. И опять же, в закладке Other Actions свяжите между собой конец диалога и появление в журнале квеста (рисунок 12).

Теперь возвращаемся назад и ПЕРЕД только что вбитым диалогом вводим текст второй беседы героя и лесоруба – той, что начинается с вопроса: «Ты нашел его? Ты нашел мое кольцо?». Напечатав эту беседу, выберите ее и выберите закладку Text Appears When. Кликните на кнопке Script Wizard (кнопка справа от пустого поля Conversation). Вы увидите новое окно со списком переменных. Выберите Local Variable. Введите в пустом верхнем правом поле «nFirstTimeTalked», а затем введите «1» в нижнем правом поле. Кликните на Add, а затем – на Next. Теперь как-нибудь назовите скрипт, скажем, Woodsman1, и нажмите Finish. Мы только что задали условие, при котором будет появляться данный текст. То есть мы приказали игре не показывать данную часть диалога до тех пор, пока переменная nFirstTimeTalked не станет равна 1 (рисунок 13).

Переходим ко второй и последней части разговора, размещенной в корне: «Привет! Ты ведь не орк?..». Выберите этот диалог, далее закладку Actions Taken и запустите Script Wizard. Выберите Set Local Variables. Введите «nFirstTimeTalked» в пустом верхнем правом поле, затем «1» – в нижнем правом поле и завершите работу Wizard'a. Теперь мы приказали игре установить значение данной пе-

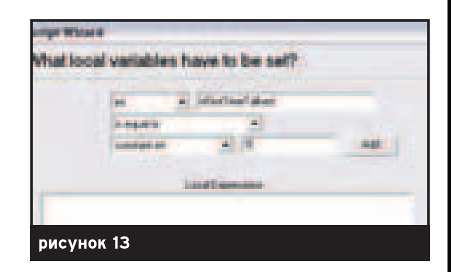


рисунок 13

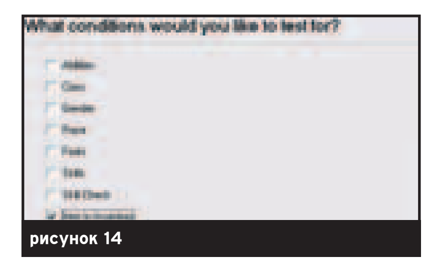
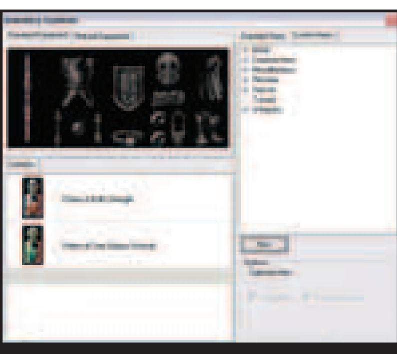


рисунок 14


рисунок 15

ременной равным 1 после того, как будет проговорена данная часть диалога.

В итоге мы получаем следующую последовательность действий: в первый раз, когда игрок заговаривает с NPC, значение переменной «nFirstTimeTalked» еще не задано, поэтому фрагмент: «Ты нашел его? Ты нашел мое кольцо?» пропускается, и лесоруб говорит: «Привет! Ты ведь не орк...» После того, как он это скажет, переменная, благодаря написанному нами скрипту, становится равна 1. И в следующий раз, когда игрок заговорит с NPC, будет запущена беседа, начинающаяся с фразы: «Ты нашел его?» – ведь условие ее запуска уже выполнено.

Теперь выбирайте часть беседы, начинающуюся с реплики: «Разумеется! Как насчет обещанной награды?», запускайте Script Wizard и с его помощью приказывайте игре заглянуть в инвентарь игрока. Для этого поставьте галочку в окошке Item in Inventory и кликайте на Next. (рисунок 14). Вводите имя ярлыка (tag name) для волшебного кольца (мы пока еще не ввели в его игру, но сделаем это в ближайшем будущем). Пусть ярлык кольца будет называться WoodsmansRing – т.е. вводите сейчас именно это слово.

Добавляем квестовой предмет

Сейчас мы положим волшебное кольцо в инвентарь вожака орков.

- Найдите вожака орков, кликните на нем правой клавишей и выберите Properties.
- Кликните на кнопке Inventory, чтобы вызвать экран Inventory Contents.
- Выберите закладку Custom Items и кликните на New (рисунок 15).
- Выберите Ring и кликните на Next.
- Нужно придумать имя для кольца. Назовем его WoodsmansRing. Кроме того, надо указать, что это волшебный предмет (magical item) и затем выбрать его уровень и качество. Выставите эти параметры, соответственно, 1-5 и High Quality, а затем кликните на Next.
- Выберите категорию, к которой оно будет принадлежать. Поскольку кольцо – это квестовой предмет, занесем его в категорию Plot (сюжет). Завершайте процесс и кликайте на Finish. Кольцо готово.

Пора снабдить кольцо магическими свойствами. Выбирайте Plot – Ring, кликайте на нем правой клавишей и выбирайте Properties. Обратите внимание на имя ярлыка (tag name) – оно должно быть WoodsmansRing.

Выберите закладку Properties и снимите имеющиеся магические свойства. Скроллируйте список доступных свойств и выберите из него Damage Reduction +3, Dark Vision и Freedom of Movement. Перенесите их в окно Assigned Properties (рисунок 16).

Поставьте галочку в окошке Identified, чтобы игроку не нужно было определять кольцо.

Возвращаемся к окну Inventory Contents и выбираем закладку Custom. Найдите наше кольцо, перенесите его из поля Custom в поле Standard Equipment и поставьте галочку в окошке Droppable. Теперь кольцо выпадет из трупа вождя орков после его смерти (рисунок 17).

Добавляем подземелье

Нам предстоит повторить большую часть уже пройденных шагов, так что давайте сделаем это быстро.

Запустите Module Wizard и используйте Area Wizard, чтобы создать склеп. Выберите тип тайлов Crypt и используйте стандартный средний размер. Не забудьте дать модулю название.

Вы оказываетесь на центральном тайле территории склепа. Уменьшите масштаб, и вы сможете увидеть всю территорию, которая абсолютно темна, если не считать центральной части. Используйте инструментарий Paint Terrain для планировки подземелья. Возможно, вам покажется более простым вариантом поместить тайл пола в каком-нибудь углу и указать его в качестве точки старта. Наше подземелье не отличается сложностью – оно абсолютно линейно и представляет собой серию комнат, соединенных коридорами и дверями (рисунок 18).

Создав склеп, заселите его монстрами и расставьте объекты. Чтобы выдержать стиль, ограничимся различной нежитью. Разумеется, Зомби Лорд должен находиться в самом конце пути. Поскольку он был слишком крут, мы уменьшили количество его хит-пойнтов со 120 до 50. Вы можете также наполнить подземелье всевозможными факелами, бочками, мусорными кучами, указателями, сундуками и т.д. Можете украсить его пучами света, пламенем, магическими искрами. Можете добавить звуковые эффекты, например, мрачную музыку. Если вы захотите включить в подземелье ловушки, то лучше сделать так, чтобы они только ранили героя, а не убивали его – иначе вы очень расстроите игроков.

Закончив расстановку монстров и объектов, сохраните склеп и протестируйте его героем 3-го или 4-го уровня.

Добавляем переход между локациями

Настало время последнего фрагмента нашей головоломки. Две локации надо соединить переходом.

- В руинах, расположенных в лесу, поместите триггер перехода (area-transition trigger). Добавьте рядом waypoint.
- Проделайте то же самое в склепе, рядом со стартовой точкой.
- Придайте каждому waypoint'у собственный ярлык – это очень важно. Запомните tag name каждого waypoint'a.

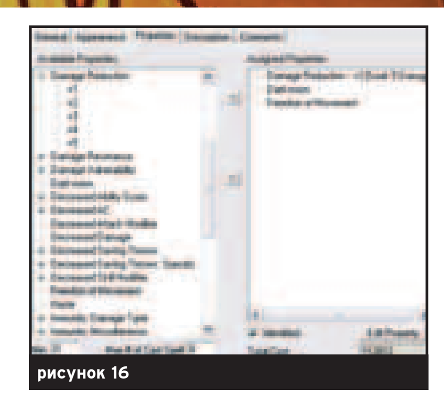
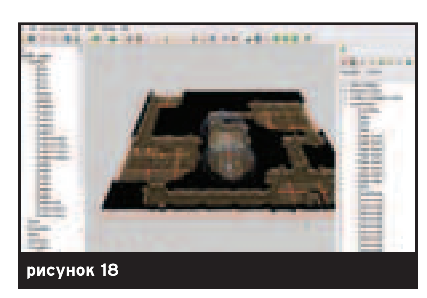

рисунок 16


рисунок 17


рисунок 18

- Свяжите area-transition trigger в лесу с waypoint'ом в склепе.
- Свяжите area-transition trigger в склепе с waypoint'ом в лесу.

Ура! Конечно, использовать двери намного проще, так как они не требуют waypoint'ов. Имейте это в виду при конструировании собственных модов. Возможно, вам будет проще установить лестницу, ведущую из склепа, а на поверхности сделать дверь.

Модостроительство

Итак, я надеюсь, вы поняли, как это просто – изготовлять модули с помощью редактора Aurora. Самое сложное здесь – скрипты. По сути, это программирование, но игра все время направляет наши кривые руки в правильном направлении с помощью мудрых Wizard'ов.

Кроме того, на сайте BioWare, а также на фанатских сайтах можно найти многочисленные примеры всевозможных скриптов. А если вы планируете сами выступать в роли Dungeon Master'а, то скрипты вам вообще не нужны, ведь разговоры можно будет придумывать на лету, а квестовые предметы - бросать прямо в рюкзаки героев. Так что вперед, к созданию собственных приключений! Удачи!



Archmage – оптимальный выбор в качестве первого героя, т.к. он может вызывать Water Elemental для усиления вашей изначально слабой армии.

WarCraft III: Reign of Chaos

Путь к победе за *Людей*. Эллиот Чин

Все четыре расы в *WarCraft III* обладают уникальными и непохожими друг на друга стилями игры. У каждой есть сильные и слабые стороны, каждая имеет свою стратегию. Возможно, кому-то Humans покажутся скучными, особенно по сравнению с другими расами, но это отличный выбор для начинающего игрока, так как люди имеют сильных рукопашных бойцов, отличные заклинания, а также мощную осадную и воздушную поддержку.

Выбор героя

Первое важное решение, которое надо принять в начале игры, – выбор героя. В подавляющем большинстве случаев на эту роль имеет смысл взять Archmage. Главное здесь – удержаться от соблазна выбрать Blizzard в качестве первого заклинания. Конечно, Water Elemental – менее эффектный спелл, зато он значительно более полезеный. С помощью него можно нанести противникам существенно больший урон, кроме того, элементаль – отличная мишень для врага, отвлекающая его внимание от ваших юнитов. Таким образом, можно продлить жизнь солдат и сэкономить ресурсы. Blizzard можно взять и попозже, а в начале игры заклинание Water Elemental намного эффективнее, кроме того, оно усиливается по мере роста уровней. В конечном итоге вы сможете одновременно вызвать на поле боя до четырех элементалей, а это уже немало, так как они – одни из самых сильных вызываемых существ.

Выбрав Water Elemental, обязательно возьмите Mana Regeneration, чтобы иметь возможность быстрее колдовать. Это свойство станет серьезным подспорьем, когда вы добавите в свою армию еще одного героя и спелл-кастеров. И только потом можно брать Blizzard (а можно и повысить уровень Water Elemental). Как только вам представится возможность выучить Mass Teleport, немедленно сделайте это, так как данное заклинание резко повысит мобильность вашей армии.

Выбор второго героя зависит от стратегии, которую вы собираетесь применить. Mountain King – наиболее мощный рукопашный юнит, обладающий лучшими атакующими заклинаниями против рукопашных же юнитов и героев. С другой стороны, Paladin имеет намного более эффективные защитные заклятья.

Если предстоит воевать против Undead, то лучше взять паладина. Более того, в этом случае его можно даже выбрать в качестве самого первого героя. Заклинание Holy Light с легкостью уничтожает нежить, не менее полезны и другие паладинские умения. От наличия заклятья Divine Shield иногда зависит исход миссии – т.е. победа или разгром. На высоких уровнях паладин способен до 30 секунд атаковать врагов, оставаясь неуязвимым. Кроме того, находясь под воздействием Divine Shield, он обладает иммунитетом к вражеским заклинаниям, например, к весьма противному спеллу Dread Lord's Sleep. Если вы сомнева-

ПЕХОТИНЦЫ В ОБОРОНЕ

До появления Knights именно пехотинцы будут составлять основу вашей армии, и чтобы они могли противостоять врагу, требуются апгрейды. Самый важный апгрейд – defend skill, защищающий их от большинства стреляющих юнитов. Он снижает урон от дистанционных piercing-атак на 30%, но при этом замедляет Footman'ов со средней скорости до медленной. Защита работает против всех стрелков и летунов, кроме Night Elf Huntresses, которые наносят не piercing, а normal damage. Кроме того, defend skill хорошо работает против башен, т.к. они тоже наносят piercing damage.

В самом начале игры эта фишка дает людям отличную возможность бороться с башнями. Остальные расы вынуждены ждать появления осадных орудий, а люди просто исследуют defend skill, а затем устраивают раш на вражескую базу, охраняемую башнями.





Mass Teleport – великое заклинание. Достаточно одному юниту скрытно пробраться на вражескую базу – и вы можете устроить противнику отличный сюрприз!

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ MASS TELEPORT

Данное заклинание очень полезно как в атаке, так и при обороне. Во-первых, его можно использовать аналогично свитку Town Portal, – чтобы смотаться обратно в город, когда над армией и героем нависла реальная угроза уничтожения. Но поскольку использование Mass Teleport требует больше времени, его необходимо применять чуть раньше, чем свиток, – т.е. герой должен быть в состоянии выдержать еще пару-тройку ударов. Кроме того, с помощью данного заклинания можно быстро прийти на помощь союзнику – в мультиплеере оно позволяет проводить согласованные и взаимно скоординированные атаки и спасать осажденные дружественные города. Главное – всегда помнить, что вы должны иметь в нужном месте своего наземного юнита. При возвращении домой это, как правило, не проблема, а вот для телепортации на помощь союзнику необходимо заранее послать «казачка».

Разумеется, можно и нужно использовать Mass Teleport в наступательных целях, для быстрой транспортировки войск. Для этого надо загодя послать в заданную точку быстроходного рыцаря. Для надежности можно использовать заклинание Sorceress's Invisibility – таким образом, можно незамеченным прокрасться мимо базы противника, подойти к его пеонам, телепортировать армию и устроить классный сюрприз! Поскольку живые игроки редко развивают Invisibility Detection, скорее всего, такой номер пройдет, и вы серьезно подорвете экономику противника.

етесь, какой еще скилл выбрать для паладина, то берите Devotion Aura – не прогадаете.

Mountain King хорош, если вам предстоят бои против большого количества вражеских юнитов, например Orc Grunts или Night Elf Huntresses. Его Thunder Clap очень полезен против многочисленных рукопашных бойцов, так как наносит повреждения и замедляет всех, кто находится вокруг. При этом радиус поражения достаточно велик, чтобы зацепить даже стоящих поодаль Huntresses. Mountain King также очень хорош, чтобы убивать вражеских героев, так как целых два его скилла можно по праву назвать Hero Killers – это Storm Bolt и Thunder Clap. Оба парализуют или замедляют героя, не давая ему сбежать и позволяя вам без проблем с ним разделаться. Главное заклинание Mountain King'a под названием Avatar нужно применять непосредственно перед вступлением в бой. Оно не только делает коротышку значительно сильнее, но и дает иммунитет к заклинаниям – а это очень важно на поздних стадиях, когда вражеские герои будут пытаться остановить его заклятьями Entangling Roots, Warstomp и т.д.

Обзаведясь героями, вы быстро выясните, где окопался враг. Дальнейшая стратегия зависит от того, с кем вам предстоит воевать.

Воюем против Orcs

По многим параметрам орки являются зеркальным отражением людей. У обеих рас есть сильные рукопашные юниты, но там, где люди делают ставку на защиту, орки предпочитают атаку. Бойцы орков и так наносят больший урон, чем кто бы то ни было еще, но у орды вдобавок есть великолепные спецспособности, которые еще больше усиливают этот урон. К середине партии орки вполне способны выйти на Kodo Beast, который добавляет от +2 до +4 урона каждому юниту. Затем шаман получает заклинание Bloodlust, повышающее скорость атаки примерно на 50%. А ближе к концу игры нужно быть готовым к встрече с Taurens, которые за один удар наносят примерно 50 урона, а по скорости атаки не уступают рыцарям!

Поэтому, играя за людей, необходимо в обязательном порядке как можно быстрее изучить все апгрейды брони – только так можно скомпенсировать преимущество орков в атаке. К тому моменту, как орки получат Bloodlust, вы должны уже исследовать заклинание Priest's Inner Fire, дающее юнитам бонус +5 к броне. Не менее важным юнитом в середине игры является Sorceress, ее заклинание Slow здорово сковывает атаки орков. А заклинание Polymorph можно использовать для нейтрализации вражеских тауренов и шаманов. Поскольку оркское заклинание Dispel Magic является исключительно атакующим и кастуется на вражеские юниты, эффекты Slow и Polymorph им нейтрализовать нельзя.

Показатель защиты Footman'ов не так уж и важен, потому что у оркских юнитов, как правило, низкое значение проникающей атаки (piercing attack). Не нужно беспокоиться и об их воздушных юнитах, так как ваши Riflemen, Gyrocopters и Gryphon Riders без проблем разберутся с оркскими Wyvern Riders. И обратно, поскольку ваша воздушная мощь превосходит оркскую, надо по максимуму использовать Gryphon Riders и Gyrocopters для уничтожения вражеских юнитов и баз. Орки в этой ситуации смогут вам противопоставить только Troll Headhunters, с которыми вы справитесь рыцарями и пехотинцами.

Воюем против Night Elves

Если вы играете за людей, то ночные эльфы – очень серьезные противники. Небольшая кучка Huntresses может очень быстро вырасти в огромную армию, сопротивляться которой Footman'ами или Rifleman'ами практически бесполезно. Главное в борьбе против Night Elves – это не дать им собрать гигантское войско Huntresses. Если противнику это все же удастся, то, скорее всего, вы ничего не сможете противопоставить лавине «лунных лезвий». К сожалению, опытный противник, играющий за Night Elves, может выйти на Huntresses очень быстро, поэтому единственным выходом для того, кто играет за людей, является очень-очень ранняя атака.

Как только вы построите достаточно пехотинцев, начинайте беспокоить врага массированными рейдами. Кроме того, чтобы не бояться огня Night Elf Archers, нужно исследовать защитные апгрейды. С усиленной броней вы без проблем прорветесь через защитные линии противника. Воюя против ночных эльфов, первым героем нужно обязательно брать Archmage и сразу выбирать заклинание Water Elemental. Элементали примут на себя удар треантов, которых враг призовет для отражения натиска ваших Footman'ов. Не менее эффективны элементали против Huntresses, которые вскоре обрушатся на вашу базу, если эльфам все-таки удастся отразить ваши ранние атаки. Иными словами, стратегическая цель заключается в том, чтобы разгромить Night Elves как можно раньше. Если вы позволите им быстро понастроить Huntresses, то, весьма вероятно, проиграете.

RIFLEMEN

Стрелки должны влиться в армию пехотинцев как можно скорее. Их наличие практически удваивает мощь соединения и позволяет вам сосредотачивать огонь на вражеских стрелках и колдунах. Riflemen – это ваш ответ летунам противника и, конечно, это возможность убивать героев на расстоянии.
При борьбе с мощными вражескими стрелками вроде Huntress или Crypt Fiend нужно ставить перед Rifleman'ами линию пехотинцев, чтобы защищать их и в случае необходимости добивать раненых. Перед боевым применением стрелков обязательно увеличьте дальность их выстрела – для этого надо зайти в Keep и построить Workshop. По максимуму проапгрейдите атаку Rifleman'ов, т.к. в любых операциях именно они будут наносить противнику большую часть урона. Всех стреляющих юнитов, включая Rifleman'ов, нужно очень четко контролировать – только так вы сможете обеспечить плотный огонь по выбранным целям. Столкнувшись с врагом, необходимо прежде всего выбить сильно пораненных юнитов, волшебников и стрелков.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ SORCERESSES И PRIESTS

Sorceresses – мощные спелл-кастеры, которые тоже должны оказаться в ваших рядах как можно раньше. С помощью заклинания Slow они способны серьезно ослабить врага и не дать его волшебникам и героям сбежать от ваших пехотинцев и рыцарей. Заклинание Invisibility позволяет быстро и без проблем обследовать окрестности. Волшебниц и священников надо апгрейдить при первой же возможности, так как при этом они не только получают новое заклинание, но и увеличивают здоровье, силу атаки и скорость регенерации маны, а также добавляют 100 к вашей максимальной мане. Если вы собираетесь использовать заклинание Polymorph, то обязательно отключите автокастинг Slow – иначе вам не хватит маны. Используйте его на высокоуровневых юнитах (типа Abomination или Chimera) или волшебниках (Necromancer или Shaman). Воюя с орками, применяйте Polymorph на Kodo Beast – это тут же ослабит всех окрестных оркских юнитов. Кастовать данное заклинание на слабых юнитах – впустую жечь ману. Использовав Polymorph, можно снова включить автокастинг Slow. Если вы хотите, чтобы ваши спелл-кастеры поддержали армию огнем, стройте больше волшебниц – их атака почти в два раза мощнее, чем у священников, да и хит-пойнтов у девушек побольше. Priest хорош, когда вам противостоят много вызванных юнитов вроде Water Elementals, Spirit Wolves и Skeleton Warriors. Его заклинание Dispel Magic наносит всем им по 300 урона. Более того, заклинанием Inner Fire священник повышает скорость атаки и броню ваших бойцов. Но серьезную огневую поддержку он, увы, оказать не способен.



Paladin совершенно незаменим для борьбы с нежитью. Его Holy Light отлично действует на юнитов Undead.



Играя против орков, нужно опасаться комбинированной атаки Grunts и Taurens при поддержке Kodo Beast и Shaman.

В середине игры охотницам можно противопоставить рыцарей – тогда противник окажется вынужден производить Druids of the Talon и Druids of the Claw. Не следует вкладывать слишком много средств в развитие магии, ибо Night Elf Dryad может сбить любое ваше заклинание типа Polymorph, Slow и даже Water Elementals. Опытный противник, играющий за ночных эльфов, всегда сможет нейтрализовать вашу магию. Поэтому делайте упор на грубую силу – атакуйте врага улучшенными Knights и Riflemen, а главное, всегда первым делом выносите дриад и друидов. Учитесь отыскивать и уничтожать Druids of the Talon, поскольку они могут серьезно ослабить вашу армию заклинаниями Cyclone и Faerie Fire. Чтобы компенсировать эффект Faerie Fire, обязательно обучите Priest'ов заклинанию Inner Fire.

Воюем против Undead

Нежить – тоже достаточно неприятный противник. У них великолепные воздушные юниты, так что ожидайте целые эскадрилии горгулий, которые будут постоянно тревожить ваши линии снабжения. Кроме того, вам предстоит биться с многократно превосходящими армиями Skeleton Warriors. Ваши рукопашные бойцы примерно аналогичны воинам Undead, хотя те стоят дешевле и быстрее производятся. Чтобы получить хоть какое-то преимущество, нужно постоянно совершенствовать оружие и броню. Опасайтесь Crypt Fiends, у них отличное здоровье и мощная дистанционная атака. Эти юниты бьют сильнее, чем Riflemen, и пехотой их забить очень тяжело. Перед сражением с Crypt Fiends убедитесь, что по максимуму проапгрейдили броню, и постройте побольше стрелков.

Вам обязательно потребуется герой-Paladin, чтобы быстро уничтожать юнитов нежити и повышать защиту своих. Для борьбы с полчищами скелетов священник должен разучить Dispel Magic – это позволит быстро зачищать территории. Компьютер, кстати, очень любит использовать эту тактику – можете у него поучиться. Суть заключается в том, что улучшенные рыцари не пропускают скелетов к священникам, а те занимаются их планомерным уничтожением.

Поскольку человек, играющий за Undead, очень быстро выходит на горгулий, вам уже на самой ранней стадии понадобится изрядное количество Rifleman'ов, чтобы от них отбиваться. Еще больше их потребуется для борьбы с Undead Crypt Fiends. Не менее важны стрелки и на поздних стадиях – иначе вы будете беззащитны перед внезапными налетами с воздуха. Горгульи почему-то особенно любят охотиться на крестьян, так что обязательно постройте несколько Guard Towers вокруг источников леса и золота.

Берегитесь героя Dread Lord. Его заклинание Sleep смертельно опасно, так как может очень быстро нейтрализовать даже крупную армию. Увидев мерзавца, сосредотачивайте на нем всю свою огневую мощь и старайтесь как можно скорее уничтожить любой ценой.

Типы атаки и брони

Подобно *StarCraft*, в *WarCraft III* существует ряд неочевидных правил, которым подчиняется вся боевая механика. Существуют явные параметры – хит-пойнты, показатель атаки, броня, но за ними скрывается хитрая система взаимодействия броня/оружие. У каждого юнита есть три типа атаки – normal, piercing и siege (четвертый тип – chaos – используется только в одиночном режиме). Существует пять типов брони: light, medium, heavy, fortified и hero (только для героев). Низкоуровневые рукопашные юниты имеют medium armor, высокоуровневые рукопашные и летуны – heavy armor, стрелки и спелл-кастеры – light armor. Все здания защищены fortified armor.

На таблице видно, как взаимодействуют между собой различные типы атаки и брони:

	Normal	Pierce	Siege
Light	150%	75%	50%
Medium	100%	100%	100%
Heavy	100%	150%	100%
Fortified	50%	35%	150%
Hero	100%	50%	50%

Например, Rifleman, piercing-атака которого равна 20 единицам, нанесет 30 единиц урона оркскому Wyvern Rider'у (тяжелая броня), 15 единиц урона Troll Headhunter'у (легкая броня) и 20 единиц урона Grunt'у (средняя броня). Этот пример наглядно иллюстрирует, что большинство рукопашных юнитов хороши против стрелков и кастеров, а стрелки эффективнее всего бьют высокоуровневых юнитов и летунов.

Порядок постройки и развитие

Что и когда вы строите, определяет то, насколько хорошую армию вы сможете выставить, и как быстро это произойдет.

Играя за людей, нужно прежде всего отправить трех крестьян на добычу золота. Еще один начинает строить Altar of Kings, а другой – Barrack. Как только один из золотодобытчиков вернется в Town Hall с деньгами, прикажите ему строить ферму. Затем Town Hall производит еще двух пейзан, которые немедленно отправляются рубить лес. Построив первую ферму, стройте еще две – как только запас леса это позволит. В конечном итоге вам потребуется 5 крестьян для добычи золота, 3 – для леса и 1 – для строительства и починки. При таком порядке постройки к моменту появления первого героя вы уже будете иметь трех пехотинцев.

Как можно скорее стройте Blacksmith и Lumber Mill – это позволит снабжать стрелков, апгрейдить юниты и улучшать технологию добычи древесины.

Не нужно захватывать новые золотые шахты до тех пор, пока ваша армия не будет достаточно сильна, чтобы защитить их. Но играя за людей, вы имеете огромное преимущество перед другими расами – возможность ускорять строительство. Когда вы решите расширить зону своего влияния, посылайте сразу трех или четырех крестьян – двое пусть строят Town Hall, а двое других – башни. Когда башни будут готовы, прикажите им помочь своим товарищам возводить Town Hall. Таким образом, вы построите базовые структуры быстрее, чем любая другая раса, и сможете со спокойной душой отправить крестьян добывать ресурсы.

Что касается постройки дополнительных бараков, то лучше этого не делать, пока вы надежно не закрепитесь на новом плацдарме. Золотое правило *WarCraft III* гласит: один барак (или любое другое производящее юнитов здание) на одну золотую шахту. Это вам не *StarCraft*, где чем больше таких строений – тем лучше. Ускорять производство можно, только если у вас достаточно золота.



High upkeep – очень неприятная штука, если у вас меньше трех золотых шахт.

СОДЕРЖАНИЕ ЮНИТОВ

Upkeep – штука в мире *WarCraft* совершенно новая, и ее надо постоянно иметь в виду. Старайтесь не перескакивать в стадию low upkeep, пока не захватите вторую золотую шахту. Избегайте стадии high upkeep, пока не завоюете два новых плацдарма. High upkeep – это ВЕСЬМА существенный удар по добыче золота, и наличие на данном этапе трех работающих шахт принесет вам примерно столько же денег, сколько одна шахта на стадии по upkeep.

Благодаря введению такого «штрафа» содержание крупных и бездействующих армий становится, в прямом смысле слова, самоубийственным. То есть вы вынуждены все время наступать, исследовать окрестности, агрессивно беспокоить противника, атаковать и убегать и т.д. В идеале, вы не должны выходить за стадию low upkeep – в городе не должны простаивать толпы солдат. Старайтесь сделать все апгрейды на стадиях по upkeep или low upkeep. В состояние high upkeep можно переходить только тогда, когда вы готовы к крупной наступательной операции, – быстро строим много-много солдат и начинаем атаку. Боевые потери вернут вас в состояние low upkeep, и можно будет вновь начинать строительство армии для следующей вылазки.

АПГРЕЙДЫ

Апгрейды позволяют сохранить ценность низкоуровневых юнитов в течение всей партии, а высокоуровневых на заключительных стадиях превращают в настоящие машины смерти. Особенно важны апгрейды брони, поскольку при подсчете исхода столкновения показатель брони не вычитается из показателя атаки нападающего юнита для определения, попал ли удар в цель или нет (как это делается в большинстве игр), а снимает определенный процент наносимого при атаке урона. Иными словами, броня так же (и даже более!) эффективна против мощных и больно бьющих юнитов (например, Frost Wyrm), как и против слабых (тот же Ghoul).

Кудесники из Blizzard разработали замысловатую формулу для подсчета снижения урона в зависимости от показателя брони, но, грубо говоря, сначала каждый пойнт брони снимает около 5% наносимого урона. По мере повышения показателя брони количество урона, снимаемого каждым ее пойнтом, уменьшается. Максимально возможная броня – 50, при этом адсорбируется 75% урона. Т.е. Footman с броней 2 получает около 90% урона от любой атаки, а проапгрейденный до значения брони 10 - 63% урона. Полностью проапгрейденный Knight, на которого действует Paladin's Devotion Aura и Priest's Inner Fire, имеет броню 20 и получает лишь 46% урона.

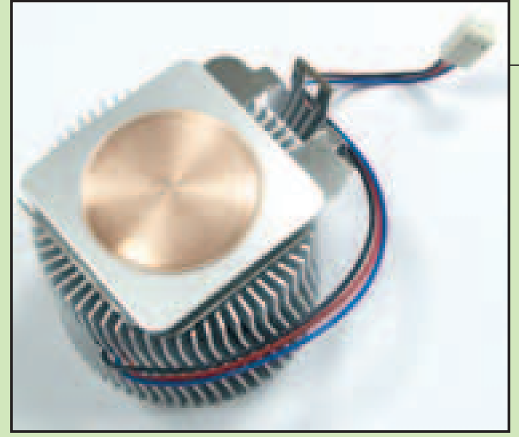
Полную формулу можно найти на сайте Blizzard по адресу: www.battle.net/war3/basics/armorandweapontypes.shtml. Но если вам влом в ней разбираться, то просто запомните, что нужно как можно быстрее и по максимуму улучшать оружие и броню юнитов. Если у вас две золотых шахты, то вполне можно построить две кузницы и апгрейдить броню и оружие (или, скажем, рукопашных и стреляющих юнитов) одновременно.

Сделай сам: Меняем Duron на Athlon XP

Бедные компьютеры! Человек живет десятки лет и, если не заржавеет душой, все это время играет в игры, а компьютер уже через пару-тройку лет становится допотопным и дряхлым, совершенно неспособным справиться с новейшими авиасимуляторами, гонками, «стрелялками» и «бродилками». **Иван Рогожкин**

Но у компьютера есть одно преимущество. Его, в отличие от человека, можно обновлять по частям. Этой статьей мы начинаем цикл публикаций о модернизации. Следя за ними, любознательный читатель, ты сможешь оценить, пора ли выбрасывать старичка на помойку или еще можно, пропустив металлическое тело через реанимацию, вдохнуть в него новую жизнь. А если ты, дорогой читатель, не только любознательный, но и умелый, ты сможешь самостоятельно заменить в компьютере графическую плату или нарастить память.

Какая группа крови у твоего компьютера? Если Intel, то тебе не повезло: эта статья о тех машинах, в которых используются процессоры корпорации AMD. Если в твоей машине установлен процессор AMD *Duron* или *Athlon*, ты можешь заменить его на более быстрый *Athlon XP*.



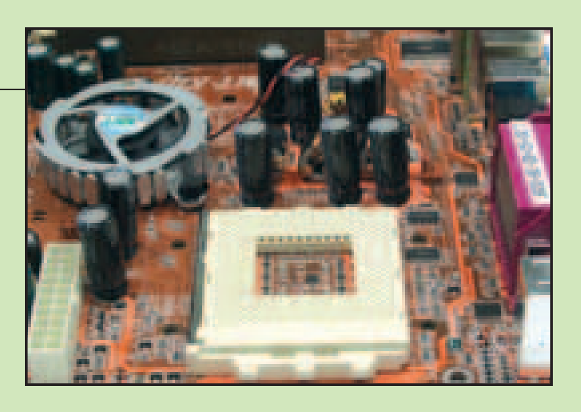
ПРАВИЛО №1

ДЛЯ ПРОЦЕССОРА ATHLON XP НУЖЕН СОЛИДНЫЙ РАДИАТОР С ТОЛСТЫМ (ЖЕЛАТЕЛЬНО МЕДНЫМ) ОСНОВАНИЕМ. Иначе тепло не будет успевать отводиться, и кристалл перегреется. Убедитесь, что на вентиляторе есть датчик скорости вращения. Как это определить? Если в кабеле две жилы, значит датчика нет, если три – есть.



ПРАВИЛО №2

ДЛЯ НАДЕЖНОГО КРЕПЛЕНИЯ НА ПРОЦЕССОРНОМ ГНЕЗДЕ НУЖЕН РАДИАТОР С ТРЕМЯ УШКАМИ, РАСПОЛОЖЕННЫМИ В РЯД. Эти ушки надеваются на пластмассовые крючки на гнезде процессора. Проверьте, что крыльчатка вентилятора сбалансирована, т. е. посажена на ось без смещения. Вентилятор со смещенной крыльчаткой будет гудеть, как мотоцикл. Смещение можно увидеть, медленно вращая пропеллер пальцем.



ПРАВИЛО №3

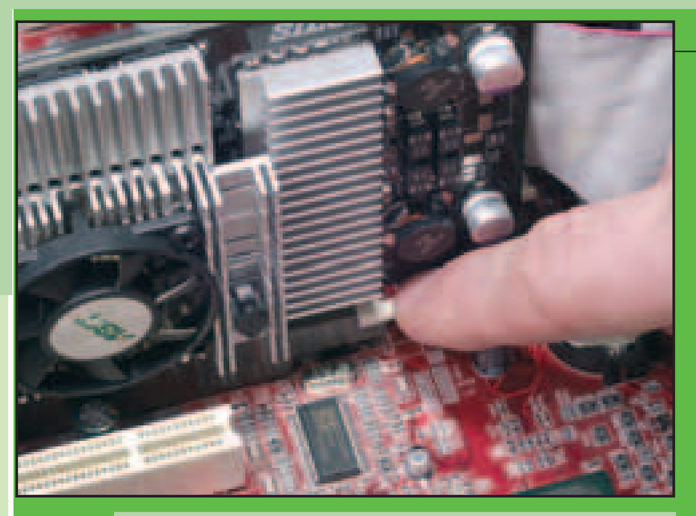
ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПОКУПАТЬ ГРОМАДНЫЙ РАДИАТОР, убедитесь, что его установке не помешают электронные компоненты, например, электролитические конденсаторы, расположенные вокруг процессорного гнезда.



ПРАВИЛО №4

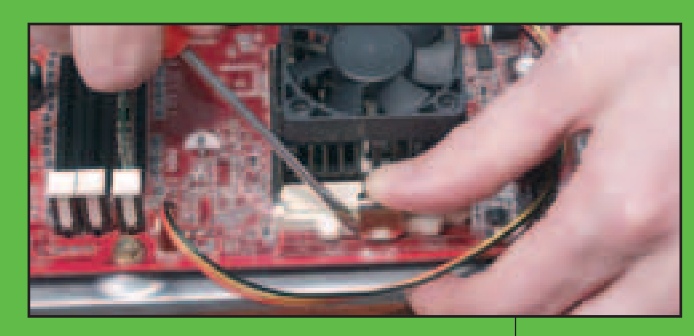
ЕСЛИ СИСТЕМНАЯ ПЛАТА КОМПЬЮТЕРА НЕ РАССЧИТАНА НА ВЫБРАННЫЙ ВАМИ ПРОЦЕССОР ATHLON, вам придется до модернизации обновить программу BIOS, загрузив ее свежую версию с Web-узла изготовителя системной платы. Инструкции по обновлению BIOS вы найдете в документации к системной плате или в Интернете.

ИТАК, ПРИСТУПИМ.



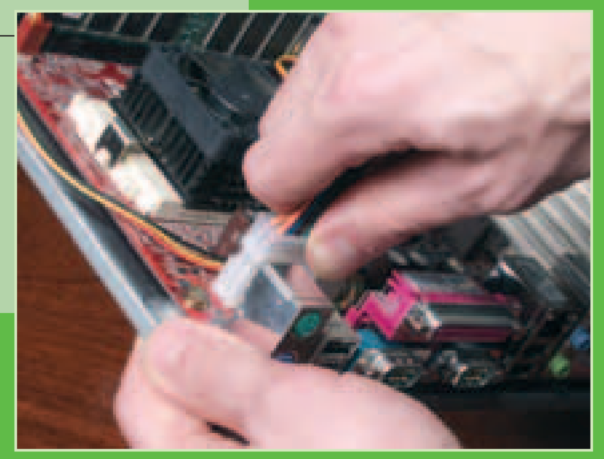
ШАГ №1

ПЕРЕВОДИМ КОМПЬЮТЕР В РЕАНИМАЦИЮ. Отсоедините кабели от системного блока. Снимите крышку корпуса, отверните винт, удерживающий графическую плату, и выньте ее из гнезда AGP, не забыв освободить рычажок защелки, на которую нужно нажать пальцем. Извлеките и другие платы (например, звуковую), если они установлены в гнезда расширения.



ШАГ №2

ОТВИНТИТЕ ВИНТЫ, фиксирующие поддон с системной платой и отсоедините кабели, которые мешают положить этот поддон на стол. Запомните или аккуратно запишите, куда был подключен какой кабель. Устойчиво положите поддон с платой на стол, чтобы он не соскальзывал в момент сьема и установки радиатора, когда вы будете прикладывать значительные усилия.



ШАГ №3

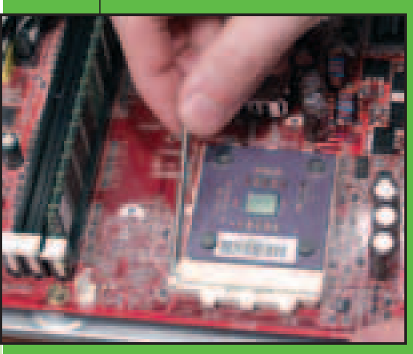
СНИМИТЕ СТАРЫЙ РАДИАТОР. Для этого нажмите на защелку и снимите ее с крючка. Будьте аккуратны: если отвертка сорвется, вы можете повредить компоненты на системной плате, после чего вывести клиента из реанимации будет гораздо сложнее.

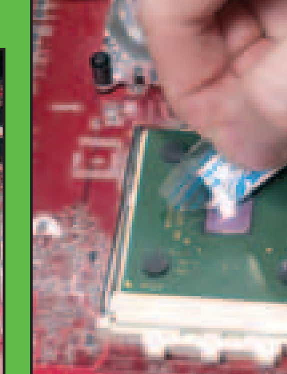
ШАГ №4

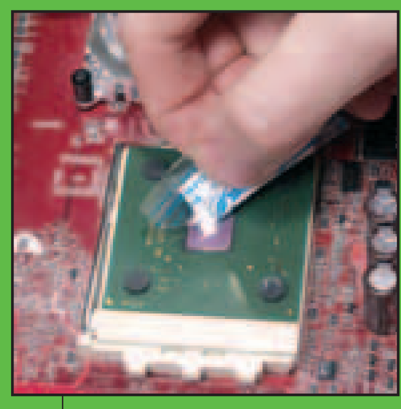
ПОДНИМИТЕ РЫЧАГ НА ГНЕЗДЕ ПРОЦЕССОРА DURON И ИЗВЛЕКИТЕ МИКРОСХЕМУ. Не спешите выбрасывать процессор: он может кому-то понадобиться для пересадки в другой компьютер.

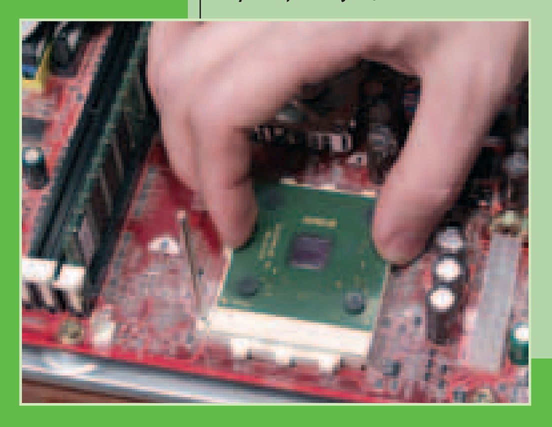
ШАГ №5

ВСТАВЬТЕ В ГНЕЗДО ПРОЦЕССОР ATHLON XP, предварительно повернув его так, чтобы положение треугольного золотистого ключа на углу микросхемы совпало с положением соответствующего ключа на гнезде. Зафиксируйте микросхему в гнезде, опустив рычаг до щелчка.



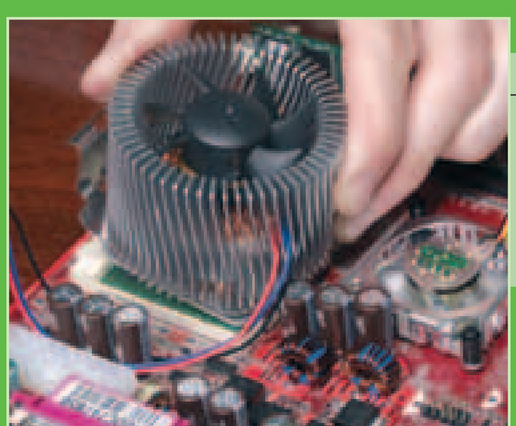






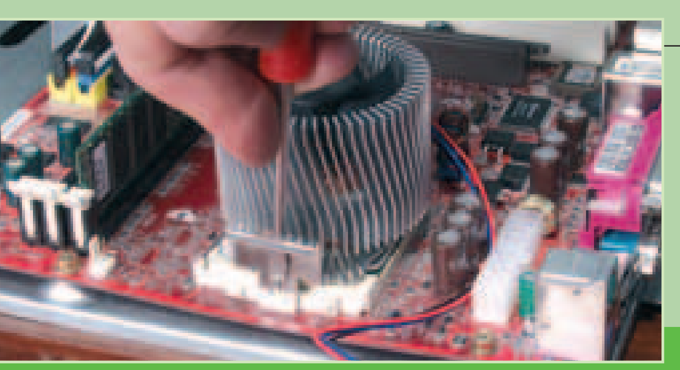
ШАГ №6

НАНЕСИТЕ ТЕРМОПАСТУ НА КРИСТАЛЛ МИКРОСХЕМЫ И РАСПРЕДЕЛИТЕ ЕЕ ПО ПОВЕРХНОСТИ ТОНКИМ СЛОЕМ. Если на основание купленного вами радиатора уже нанесена термопаста, оставьте поверхность кристалла чистой.



ШАГ №7

ОДЕНЬТЕ НОВЫЙ РАДИАТОР, ЗАЦЕПИВ УШКИ ЗА КРЮЧКИ НА ГНЕЗДЕ. Медленно и аккуратно опустите его основанием на кристалл процессора.



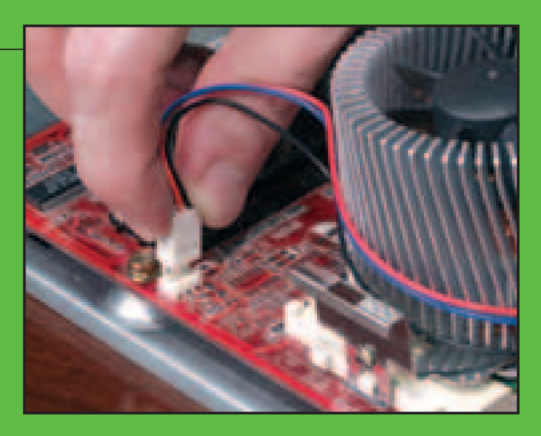
ШАГ №8

ВСТАВЬТЕ ОТВЕРТКУ В ПРЕДНАЗНАЧЕННЫЙ ДЛЯ НЕЕ ПАЗ и наденьте ушко радиатора на пластмассовый крючок процессорного гнезда. Возможно, вам придется приложить значительное усилие.



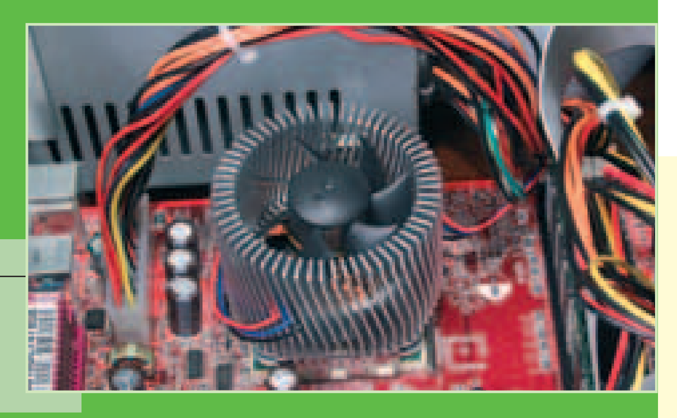
ШАГ №9

ПОДКЛЮЧИТЕ ПРОВОД К ТРЕХКОНТАКТНОМУ РАЗЬЕМУ ДЛЯ ПРОЦЕССОРНОГО ВЕНТИЛЯТОРА. Проследите, чтобы провод не зацепился за крыльчатку.



ШАГ №10

ПОДСОЕДИНИТЕ КАБЕЛИ, ОТКЛЮЧЕННЫЕ ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ШАГА 2, К СИСТЕМНОЙ ПЛАТЕ. Аккуратно вставьте поддон в корпус и зафиксируйте его винтами. Вставьте плату графического адаптера в гнездо AGP, убедитесь, что она надежно зафиксирована защелкой. Закрутите винт на скобе платы и вставьте остальные платы расширения, которые были ранее извлечены из компьютера.



ШАГ №11

УБЕДИТЕСЬ, ЧТО КАБЕЛИ НЕ МЕШАЮТ СВОБОДНОМУ ПОТОКУ ВОЗДУХА И НЕ МОГУТ СЛУЧАЙНО ПОПАСТЬ В КРЫЛЬЧАТКУ РАДИАТОРА, ОСТАНОВИВ ЕГО. Включите компьютер, и в программе BIOS Setup задайте параметры нового процессора – частоту шины и коэффициент ее умножения. В разделе аппаратной диагностики BIOS Setup убедитесь, что температура процессора после прогрева не превышает 50 градусов.

ПОЗДРАВЛЯЕМ! ВАШ СТАРИЧОК НЕ ТОЛЬКО ОЖИЛ, НО И ОБРЕЛ КРЫЛЬЯ, ЧТОБЫ ЛЕТАТЬ, КАК ПТИЦА.

Thrustmaster Tactical Board

Командирский пульт. Сергей Никитин



Для любителей стратегий и «стрелялок» компания Thrustmaster (www.thrustmaster.ru) выпустила спецклавиатуру *Tactical Board* («тактическая доска»).

Пульт имеет 42 программируемые клавиши (!), так что разнообразнейшие функции самой навороченной игры будут доступны одним касанием пальца. Справиться с настройкой поможет справочная система на русском языке. Для многих популярных игр, которые используют почти все кнопки клавиатуры (таких, как *MechWarrior 4* и *«ИЛ-2 Штурмовик»*), существуют уже готовые настройки.

Если у тебя есть микрофон, с помощью специальной программы, поставляемой в комплекте, ты сможешь связываться со своими боевыми товарищами (или противниками) по игре. Но это еще не все. Система Game Commander 2 позволит тебе голосом отдавать приказы своим войскам! Вот это да!

Подключается клавиатура к порту USB. А для того, чтобы во время долгих игровых баталий не уставали кисти рук, она имеет специальный упор для запястий (похоже, скоро и подушку для головы приложат: красота – полусидишь-полулежишь, генеральским голосом отдаешь команды, а на экране им беспрекословно подчиняются твои войска!).

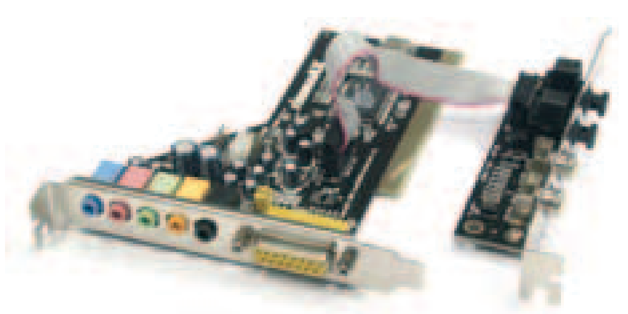
Вот и для стратегов придумали консоль.

Первый взгляд:

Звук: экстрим или профессионализм?

Сергей Никитин

(смотри таблицу на следующей странице)



Плата *innoAX Audio Extreme 5.1:* было бы что подключать!

INNOAX PRO AUDIO DV 5.1

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Займемся видеомонтажом, мой друг!

2 А если тебе покажется, увлеченный геймер, что возможностей платы *Extreme* недостаточно, познакомься с ее старшей сестрой – более мощной и профессиональной модификацией *Pro Audio DV 5.1*.

Она построена на том же аудиопроцессоре, что и *Extreme*, но, во-первых, больше по размерам, хотя обе платы невелики, особенно по сравнению с каким-нибудь древним «саундбластером». Во-вторых, через нее можно подключить цифровую видеокамеру, чтобы вводить в компьютер видео и редактировать его. Для этого в комплекте поставляется программа CyberLink PowerDirector SE. Другие отличия *Pro* от *Extreme* – дополнительные утилиты для демонстрации звуковых возможностей – примитивная аркадная «летапка» и трехмерный вертолетик, летающий кругами, звук винтов которого слышен то в правом, то в левом динамике, и более подробное руководство по установке и настройке программ. В остальном же платы идентичны.

Обе платы можно с уверенностью рекомендовать домашним пользователям: *Extreme* – тем, кто хочет получить более широкие, по сравнению со встроенной микросхемой, возможности и трехмерный звук, а *Pro* – тем, кто рассчитывает на все вышеперечисленное и собирается редактировать видео.

Да, и как же я мог забыть о такой важной вещи, – с платой *Pro* поставляется фирменный коврик для мыши!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **InnoVISION** URL: **www.ivmm.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Радиокомплект-компьютер»** ТЕЛ.: **(095)953-5392** URL: **www.rtkk.ru** ЦЕНА: **$59**

Плата *innoAX Pro Audio DV 5.1* оснащена портами IEEE-1394.



INNOAX AUDIO EXTREME 5.1

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Шестиканальная плата на проверенной микросхеме C-Media.

1 Ты любишь утробные звуки, читатель? В последнее время на рынке появляется все больше системных плат со встроенными звуковыми микросхемами. Теоретически они мало чем уступают отдельным звуковым платам – в них есть и поддержка трехмерного звучания, и возможность подключить шесть колонок... Однако не забывай, о мудрый геймер, что звук для производителя системных плат – не более чем фантик для привлечения покупателя. По-настоящему качественный звук даст только отдельная плата, выпущенная компанией, которая уже много лет занимается разработкой и производством аудиоплат.

Тем, кого не удовлетворяет встроенная звуковая микросхема в сочетании с двумя дешевыми колонками или наушниками, предлагаем познакомиться с платой *innoAX Audio Extreme 5.1* компании InnoVISION.

Основное отличие Extreme от многих плат начального уровня – поддержка шестиканального звука и полный набор технологий, обеспечивающий трехмерный звук. Во-первых, это технология HRTF (Head Related Transfer Functions), позволяющая с помощью разнообразных эффектов получать трехмерный звук даже на наушниках или двух колонках. Когда в плейере включено использование этой технологии, музыка звучит гораздо насыщеннее, лучше выделяются басы и низкие частоты. Во-вторых, плата поддерживает такие распространенные стандарты формирования трехмерного звука, как DirectSound 3D, A3D и EAX.

Помимо этого отметим, что к плате можно подключить колонки (в количестве шести или четырех), она совместима с *Sound Blaster Pro* (для игр DOS), имеет таблично-волновой синтезатор с поддержкой технологии DirectMusic и 15-контактный разъем для подключения джойстика и MIDI-устройств. Чем же так хорош DirectMusic? Он позволяет авторам мультимедиа-дисков и разработчикам игр быть уверенными, что пользователь услышит именно то, что задумано, поскольку синтезатор берет образцы звучания инструментов из оперативной памяти компьютера.

На отдельную скобу вынесены цифровые входы/выходы S/PDIF – оптические и «медные». Эта скоба соединяется с аудиоплатой кабелем и занимает отдельное гнездо на задней стенке компьютера. Внутри на плате находятся разъемы для CD-ROM, встроенного динамика (чтобы и его сигналы были слышны через полноценные акустические системы) и вспомогательный вход AUX. Плата вставляется в гнездо PCI.

В комплект входят драйверы для разных операционных систем, программы WinDVD (программный DVD-плейер с поддержкой шестиканального звука!), Audio Rack (проигрыватель музыки и средства настройки всех параметров звучания) и WinRIP. Последняя существенно облегчает жизнь меломану - она позволяет записывать и проигрывать музыку, имеет эквалайзер и визуализатор. С ее помощью можно свести любимые композиции в каталог, рассортировав их по различным признакам. Кроме того, WinRIP может проверять музыкальные сайты в поиске музыкальных новинок, концертных дат и т. д.

Также в комплекте поставляется специальная программа, которая демонстрирует возможности технологии HRTF. Основное ее достоинство -- возможность прослушать любой музыкальный файл с использованием всех эффектов, доступных данной аудиоплате, -- это и объемное звучание, и эхо, и много чего еще. Звучит плата весьма прилично, но ты, знающий читатель, не должен забывать, что используемая в ней микросхема C-Media CMI8738 не относится к полноценным сигнальным процессорам, на генерацию трехмерного звука тратятся ресурсы основного процессора.

Подводя итог, можно сказать, что недорогая плата *innoAX Audio Extreme 5.1* станет неплохим выбором для экономного домашнего пользователя.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **InnoVISION** URL: **www.ivmm.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Радиокомплект-компьютер»** ТЕЛ.: **(095)953-5392** URL: **www.rtkk.ru** ЦЕНА: **$36**

Две «сестры» от InnoVISION

ПАРАМЕТРЫ	InnoAX Audio Extreme 5.1	InnoAX Pro Audio DV 5.1
Аудиопроцессор	CMI8738	CMI8738
Разрядность АЦП и ЦАП	16	16
Поддерживаемые стандарты 3D-звука	HRTF, A3D, EAX, DirectSound 3D	HRTF, A3D, EAX, DirectSound 3D
Совместимость с играми DOS	Sound Blaster Pro	Sound Blaster Pro
Входы	Линейный, микрофонный, вспомогательный AUX, CD-ROM, внутреннего динамика компьютера, цифровой от CD-ROM, оптический S/PDIF, «медный» S/PDIF	Линейный, микрофонный, IEEE-1394 (3), CD-ROM/AUX, CD-ROM, внутреннего динамика компьютера, оптический S/PDIF, «медный» S/PDIF
Выходы	Передних сателлитов, задних сателлитов, центрального канала и сабвуфера, оптический S/PDIF, «медный» S/PDIF	Передних сателлитов, задних сателлитов, центрального канала и сабвуфера, оптический S/PDIF, «медный» S/PDIF
Программы в комплекте	AudioRack, WinRip, WinDVD	AudioRack, WinRip, WinDVD, CyberLink PowerDirector SE.
Драйверы для операционных систем	DOS, Linux, Windows 9x, ME, NT, 2K, XP.	DOS, Linux, Windows 9x, ME, NT, 2K, XP.
Дополнительные возможности	Нет	Ввод и редактирование видео

Покупаем звуковую плату

Твой компьютер глухонемой или нормальный? С машиной без звуковой платы общаться гораздо труднее, чем с «говорящей», т. е. оснащенной звуковой платой, акустическими системами и микрофоном. Иван Рогожкин

Если ты хочешь научить своего немого электронного обормота общаться на человеческом языке, тебе понадобится звуковая плата. Впрочем, возможно, тебя уже не устраивают возможности старой платы – голос хрипловат, гаммы плохо берет, плохо слышит через микрофон... В этой статье мы попытаемся объяснить тебе, любознательный читатель, как устроена звуковая плата и на какие основные характеристики следует обращать внимание при выборе.

Звуковая плата обычно содержит следующие устройства: MIDI-синтезатор, аналого-цифровой преобразователь (АЦП), цифро-аналоговый преобразователь (ЦАП, иногда называемый Wave-синтезатором), микшер, усилитель мощности, игровой порт для подключения джойстика и MIDI-интерфейс для подсоединения цифровых музыкальных инструментов.

MIDI-синтезатор работает примерно так же, как артист симфонического оркестра: превращает нотную запись в музыку. Компьютер посылает на вход синтезатора MIDI-файл (расширения MID, RMI, S3M), в котором содержится информация об используемых инструментах и их партитура – когда и какие клавиши нажать или струны затронуть.

В таблично-волновом (WaveTable) MIDI-синтезаторе используются фрагменты звучания реальных инструментов, которые преобразуются по частоте в зависимости от требуемой высоты звука. В частотно-модулированном (ЧМ-) MIDI-синтезаторе применяются управляемые генераторы. ЧМ-синтезатор дает не столь качественное звучание, как таблично-волновой, но во многих современных платах он сохраняется (или эмулируется программно) ради совместимости со старыми играми для DOS.



Аналого-цифровой преобразователь работает, когда ты записываешь свой голос в файл или переводишь музыкальную композицию с кассетного магнитофона в компьютер. АЦП превращает непрерывный (аналоговый) звуковой сигнал, подаваемый на микрофонный или линейный вход звуковой платы, в последовательность чисел. Основные характеристики АЦП – это разрядность и частота выборки, *см. «Словарик»*.

Цифро-аналоговый преобразователь включен, когда компьютер воспроизводит записанную речь или музыку, преобразуя информацию из файла в аналоговый сигнал. Сигнал с MIDI-синтезатора также проходит через ЦАП.

Микшер служит для смешивания звуковых сигналов при записи и воспроизведении. С его помощью можно настроить уровни громкости так, чтобы записать свой голос на фоне музыки с компакт-диска или прослушивать альбом любимой группы, не упуская «ку-ку»-сигналов о приходе сообщений по ICQ.

Усилитель мощности нужен для подключения к звуковой плате пассивных колонок, которые не имеют собственного встроенного усилителя. На многих современных звуковых платах нет собственного усилителя мощности и, соответственно, предусмотрены только линейные выходы.

Главная микросхема звуковой платы – сигнальный процессор – обеспечивает цифровой синтез, создание эффектов пространственного звучания и обработку звука, например, регулировку уровней низких и высоких частот. Широко распространены такие процессоры, как *Creative EMU10K1* и *Philips Thunderbird Avenger*.

Однако не все платы оснащаются сигнальными процессорами, некоторые хитрые производители перекладывают указанные задачи на основной процессор компьютера. В таких платах устанавливают недорогие микросхемы Yamaha YMF 7x4, C-Media CMI87 38, ForteMedia FM810AU, Aureal Vortex II и др.

В соответствии с рекомендациями стандарта

Словарик

3D Audio – пространственное, «объемное» звучание.

5.1 – формат звукового сигнала, обозначающий пять широкополосных колонок (сателлитов; левую, правую, левую заднюю, правую заднюю и центральную) и низкочастотный сабвуфер.

ADC (Analog-to-Digital Converter) – аналого-цифровой преобразователь, АЦП.

CD – звуковой вход, на который подается сигнал с накопителя CD-ROM.

AUX – дополнительный звуковой вход для подключения голосового модема, второго накопителя CD-ROM или каких-либо других устройств.

Creative Environment FX, Aureal A3D, HRTF, QSound Q3D – алгоритмы расчета трехмерного пространственного звука, используемые в играх.

DAC (Digital-to-Analog Converter) – цифро-аналоговый преобразователь, ЦАП.

Digital Signal Processor (DSP) – цифровой сигнальный процессор, ЦСП.

Dolby Digital – цифровой формат записи и передачи 5.1-канального звука.

Frequency Modulation Synthesis – частотно-модулированный (ЧМ-) синтез музыки, использующий несколько взаимосвязанных управляемых генераторов.

General MIDI – стандартный набор из 128 инструментов для таблично-волнового музыкального синтезатора.

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) – цифровой интерфейс музыкальных инструментов, применяется для подключения к компьютеру всевозможных электронных инструментов и внешних музыкальных синтезаторов.

MP3 – формат звукового файла со сжатием (занимает мало места на диске) и некоторым ухудшением качества относительно WAV.

PC'99 звуковые гнезда раскрашиваются в разные цвета, что упрощает сборку компьютера: не нужно разглядывать тусклые надписи, достаточно подключить кабели так, чтобы совпали цвета разъемов.

Широкий 15-контактный разъем несет двойную нагрузку: к нему подключают как джойстики, так и MIDI-инструменты. Если требуется подсоединить и то, и другое одновременно, используют кабель-разветвитель.

Практически все современные звуковые платы рассчитаны на запись стереофонического звука (два канала) и воспроизведение шестиканального звука Dolby Digital в формате 5.1. Этот формат применяется на дисках DVD-Video.

Для вывода 5.1-канального звука можно использовать как аналоговые сигналы (через три стереогнезда), так и цифровой сигнал, причем последний может передаваться по коаксиальному медному кабелю или по оптическому.

Для воспроизведения полноценного пространственного звука через аналоговые выходы нужен лишь комплект из шести активных акустических систем. Однако аналоговые сигналы подвержены помехам. Если же вы захотите воспользоваться цифровым выходом, который избавлен от помех, вам потребуется еще и декодер сигнала Dolby Digital. Наилучшее качество звучания получится при использовании оптического цифрового выхода в комплексе с высококачественным бытовым ресивером. Оптический выход хорош тем, что он разрывает гальваническую связь между компьютером и аудиоаппаратурой, ограждая последнюю от помех.

Существует множество технологий для имитации пространственного звучания с помощью двух или трех колонок, но они работают не столь убедительно, как полноценная 5.1-канальная система.

Помимо перечисленных устройств, в звуковой плате могут быть дополнительные полезные интерфейсы, например, IEEE-1394, который используется для работы с цифровыми видеокамерами. Некоторые фирмы для удобства пользователя прилагают к плате интерфейсный модуль, который вставляется в свободный отсек компьютера, и в результате на передней панели системного блока оказываются так нужные геймеру разъемы для наушников и микрофона, регуляторы громкости и т. д.

Итак, на что следует обратить внимание при покупке звуковой платы? В первую очередь – на используемый процессор. От него зависят функциональные возможности, качество микширования сигналов, создание эффектов, расчет объемного звукового поля. Во-вторых, на заявленный уровень шума – чем он ниже, тем лучше. В-третьих, смотрите на комплектацию и набор прилагаемых программ. Желаем удачи!

Словарик

MPU-401 MIDI port – стандарт на MIDI-интерфейс.

S/PDIF – цифровой 5.1-канальный интерфейс для передачи звука. Может быть оптическим и «медным», т. е. обычным.

Sample – образец звучания музыкального инструмента, хранимый в памяти звуковой платы.

Sound Blaster Pro (SBpro) – название устаревшего стандарта, обеспечивающего совместимость звуковых плат со старыми играми для DOS.

Synth – выход музыкального синтезатора. На него компьютер выдает только музыку.

WAV – формат звукового файла, не использующий сжатие. Занимает много места на диске.

Wave – звуковой выход (вход) в программе микшера. Через него компьютер воспроизводит (записывает) речь и музыку в форматах WAV и MP3.

WaveTable Synthesis – метод таблично-волнового синтеза музыки, использующий образцы звучания реальных инструментов.

Дискретизация (выборка) – процесс перевода аналогового (непрерывного) звукового сигнала в цифровой, представленный последовательностью цифровых отсчетов.

Коэффициент шума – показатель, характеризующий уровень шума по отношению к максимальному уровню сигнала. Измеряется в децибелах (дБ), хорошим считается уровень – 70 дБ и ниже. По этому показателю звуковые платы часто уступают бытовой музыкальной аппаратуре.

Микшер – устройство для смешивания звуковых сигналов с микрофона, линейного входа, компакт-диска, музыкального синтезатора и других источников.

Разрядность – число двоичных разрядов, используемое при формировании цифрового отсчета. Чем оно больше, тем с большей точностью передаются нюансы звучания. Например, с помощью 8 разрядов передается 256 уровней сигнала, а с помощью 16 разрядов – 65536 уровней.

Частота выборки (дискретизации) – число цифровых отсчетов в секунду, измеряется в герцах (Гц). Чем она выше, тем лучше передаются высокие частоты и тем больше места на диске занимает файл со звуковой записью.

Эквалайзер – устройство (программа) тонкой частотной регулировки звука по нескольким каналам.



FireStorm Wireless **приятно выглядит и удобно лежит в руке.**

ThrustMaster FireStorm Wireless

Отвяжись от компьютера в буквальном смысле этого слова. Сергей Никитин

Вот и наступила осень. Противная, слякотная, дождливая погода. Выглянешь в окно – и о прогулке в компьютерный клуб можно забыть. Одному играть надоело, модема нет, организация локальной сети в подъезде не продвинулась дальше разговоров. Можно позвать приятеля и поиграть во что-нибудь за одним компьютером, но сталкиваться локтями и переплетать пальцы на клавиатуре уже приелось. Что же делать? Выход есть – идти в магазин и купить два комплекта геймпада *FireStorm Wireless* от компании Thrustmaster!

С помощью этого устройства ваши проблемы легко решаются. Как следует из его названия, он беспроводный, а с компьютером связывается через передатчик, подключенный к USB-порту. Передатчик этот имеет четыре канала связи, то есть может одновременно передавать компьютеру сигналы от четырех геймпадов! Это просто подарок для любителей совместных игр за одним компьютером, гонок или «Тетриса». Дальность приема сигнала – пять метров, так что никаких проблем с размещением вокруг экрана возникнуть не должно.

Теперь, решив главную проблему, можно пристальнее осмотреть сам геймпад. Выглядит он стильно, хотя и несколько аскетично, – черный с серебряным корпус, темно-синие кнопки. На нем расположены десять программируемых кнопок, два аналоговых мини-джойстика и цифровой джойстик D-Pad. Все это размещено достаточно удобно, кроме четырех кнопок спереди – так как они находятся одна под другой (две справа и две слева), их легко перепутать и в горячке игры нажать не на ту. Корпус геймпада выполнен из специального резиноподобного пластика, так что он не выскальзывает даже из вспотевших и ослабевших ладоней. Рычаги управления хорошо зарекомендовали себя в различных симуляторах, а кнопки и D-Pad очень удобны в играх типа Quake. *FireStorm* может работать в двух режимах – цифровом и аналоговом.

В комплекте с геймпадом поставляются радиоприемник, сильно смахивающий на мышь, программа ThrustMapper для настройки и тестирования, а также драйверы для Windows 98/Me и две батарейки.

А теперь о грустном, т. е. об установке. Подключить передатчик к USB-порту, конечно, легко, да и вставить две батарейки типа AAA в геймпад не сложно... Но при запуске ThrustMapper начинаются проблемы. Причем самые разные – то пропажа какой-то таинственной библиотеки, то сообщение о повреждении какого-то файла. Я подключал *FireStorm* к нескольким компьютерам, и на каждом выскакивали разные ошибки. Решить их удалось только одним способом - загрузкой и установкой новой версии программы ThrustMapper (в комплекте поставляется версия 3.07, и в момент тестирования на сайте www.thrustmaster.com была доступна версия 3.10 объемом 8 Мбайт). В принципе, ошибки довольно безобидны, играть они не мешают. Установив новую версию ThrustMapper, я смог нормально пользоваться геймпадом и тестировать его в утилите «Игровые устройства» на Панели управления Windows, но настроение уже было, конечно, подпорчено.

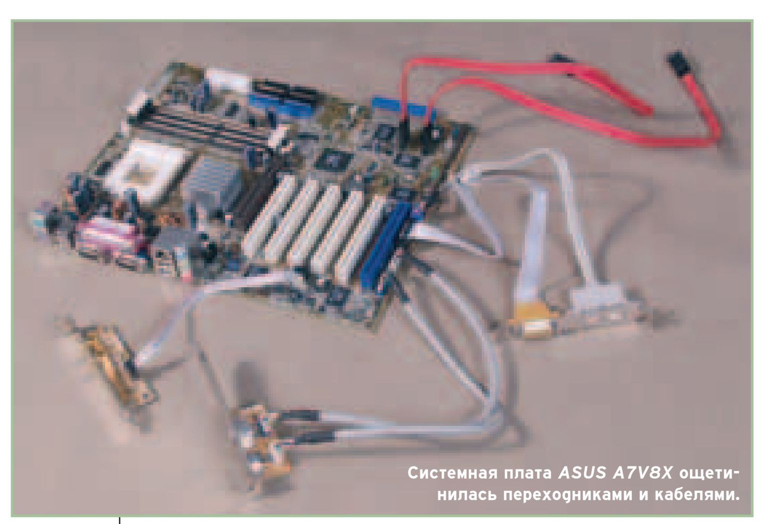
Единственный недостаток *FireStorm Wireless* – проблемы с установкой. В остальном -- это хороший, удобный и качественный геймпад, который подойдет любителям игр самых разных жанров. А его мультиплейерные возможности могут стать решающим аргументом при выборе среди других устройств.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ThrustMaster** URL: **www.thrustmaster.ru**
ГДЕ КУПИТЬ: **«Алион»** URL: **www.alion.ru** ЦЕНА: **$30** ВЕРДИКТ: ★★★★☆

Первый взгляд:
На чем собрать компьютер

Сейчас мы будем хвалить молодое поколение. Да нет, не тебя, дорогой друг, а системные платы, – начинку для компьютеров будущего. Проснешься одним прекрасным утром, а в компьютерах уже совсем другие комплектующие – более быстрые, многофункциональные и удобные.

Иван Рогожкин



Системная плата *ASUS A7V8X* ощетинилась переходниками и кабелями.

ASUS A7V8X

Системная плата для мощного игрового компьютера на процессоре Athlon с хорошей расширяемостью.

1 Вот тебе пример – системная плата *ASUS A7V8X* для процессоров AMD Athlon и Duron. Еще полгода назад лучшие системные платы оснащались графическим портом AGP 4x, контроллером локальной сети Ethernet с пропускной способностью 100 мегабит в секунду (Мбит/с) и портами USB 1.1.

В *ASUS A7V8X* имеются порты AGP 8x и USB 2.0, контроллеры IEEE-1394, Gigabit Ethernet и два канала для подключения дисков Serial ATA, не говоря уж о цифровых входе и выходе звука S/PDIF и уже привычном ATA/133.

Что все это значит? Максимальная скорость вывода изображений на экран удвоилась, по локальной сети компьютер сможет передавать информацию в десять раз быстрее (1 Гбит/с вместо 100 Мбит/с), а по шине USB -- в 40 раз быстрее, чем прежде (480 Мбит/с вместо 12 Мбит/с).

А теперь расшифрую другие загадочные термины. Порты IEEE-1394, известные также под именами FireWire и Sony iLink, предназначены для подключения к компьютеру цифровых видеокамер. Имея такой порт, можно без потери качества переписать видеофильм на диск компьютера, отредактировать его, вырезать ненужные фрагменты, добавить всевозможные заставки, эффекты и звуковое сопровождение, после чего записать полученный фильм на видеокассету, опять-таки без потери качества. К порту IEEE-1394 также подключаются внешние портативные жесткие диски.

Serial ATA – это новый интерфейс для жестких дисков, более быстрый и удобный, чем нынешний ATA/133. Например, широкие ленточные кабели, загромождающие внутренности компьютера и мешающие охлаждению, заменяются на узкие. Сечешь фишку, геймер? На момент написания этой статьи диски Serial ATA еще не появились в продаже, но разве пара разъемов Serial ATA в расчете на перспективу помешает?

Истинное пространственное звучание, как ты знаешь, обеспечит только шестиканальная звуковая плата в комплекте с пятью сателлитами (широкополосные акустические системы) и сабвуфером (низкочастотная колонка). Шестиканальные звуковые микросхемы стали появляться на системных платах только недавно, и одна из таких плат – *ASUS A7V8X*.

Помимо шести обычных аналоговых выходов, плата *ASUS A7V8X* имеет цифровой выход звука S/PDIF. Он дает более качественное звучание благодаря тому, что на цифровой сигнал не влияют электромагнитные помехи от самого компьютера и другой аппаратуры. Однако для S/PDIF нужен внешний декодер Dolby Digital или многоканальный звуковой усилитель со встроенным декодером.

В плате *ASUS A7V8X* используется чипсет (набор микросхем) VIA KT400. Она работает с памятью DDR SDRAM, объем которой можно наращивать до 3 Гбайт. Если использовать сверхбыструю память DDR400 (PC3200), то допускается установка, к сожалению, только одного модуля. Если взять чуть более медленную память DDR333 (PC2700), тогда можно увеличить число модулей до двух, и, наконец, все три имеющиеся гнезда DIMM можно занять модулями DDR200/266 (PC1600/2100).

Интерфейс Serial ATA подключен к микросхеме RAID-контроллера Promise PDC20376. Это значит, что диски Serial ATA, когда они появятся в продаже, можно будет не просто подключить, но и запараллелить. Т. е. ты, любитель ошеломительно быстрых компьютеров, сможешь подключить два диска и заставить машину обращаться к ним обоим одновременно. В Windows они будут видны как один сверхбыстрый диск удвоенной емкости. Эффект примерно такой же, как научиться одевать кроссовки сразу на обе ноги.

В комплекте с платой поставляются переходники с двумя гнездами IEEE-1394 (обычным шестиконтактным и миниатюрным четырехконтактным Sony iLink), разъемами S/PDIF (вход и выход), а также с гнездами USB 2.0. Прилагаются также три ленточных IDE-кабеля и два ярких красных кабеля Serial ATA.



Разъемы IEEE1394 (слева) для внешних жестких дисков и Sony iLink для цифровой видеокамеры.

При испытаниях платы мы использовали процессор Athlon XP 1900+, модуль памяти DDR333 и 20-Гбайт жесткий диск Maxtor D740-6L с интерфейсом ATA/133. Использовались операционная система Windows 2000 Professional с драйверами DirectX 8.1. Графический контроллер ABIT Siluro GF3 был настроен на разрешение 1024x768 с 32-разрядным представлением цвета и 24-разрядным Z-буфером при кадровой частоте 85 Гц.

Благодаря быстрой памяти DDR333 и скоростному контроллеру ОЗУ чипсета VIA KT400 плата показала отличные скоростные результаты. Так, на тестах 3D WinMark 2000 мы получили 213 кадров в секунду, более чем достаточно для большинства игр, и это с графическим контроллером не самого последнего поколения!

ВЕРДИКТ ★★★★★



Кабель Serial ATA гораздо удобнее, чем широкий ленточный кабель ATA.

Рекомендуем системную плату *ASUS A7V8X* тем, кто намерен много играть и пользоваться современными периферийными устройствами с интерфейсами USB 2.0 и IEEE1394, имея хорошие возможности расширения на будущее.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ASUSTeK** URL: **www.asuscom.ru** ТЕЛ.: **(095)134-3346**
ЦЕНА: **$140**



Цифровые входы и выходы звука S/PDIF передают пространственное звучание без наводок и шумов.

CHAINTECH CT-7VJL

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Подарочный комплект для сборки или модернизации компьютера на процессоре Athlon.

2 Если ты купишь системную плату *Chaintech CT-7VJL*, ты уже никогда не закроешь крышку компьютерного корпуса. Не потому, что плата не поместится внутрь, а потому, что тебе не захочется прятать эту броскую и привлекательную игрушку от друзей. Внешние разъемы и радиатор на главной микросхеме чипсета позолоченные, а все основные гнезда – ярко-желтые. Даже кабели для подключения жестких дисков ATA и флоппи-дисковода скручены жгутом и затянуты в защитный желтый пластик.

Плата *Chaintech CT-7VJL* построена на основе чипсета VIA KT333 (предшественника VIA KT400) и предназначена для процессоров Athlon и Duron. Она оснащена тремя гнездами для модулей памяти DDR333 или DDR266/200 (максимум 3 Гбайт), графическим портом AGP 4x, шестью портами USB 2.0, контроллером локальной сети Ethernet (100 Мбит/с) и шестиканальной звуковой микросхемой. Как видите, по основным характеристикам плата *CT-7VJL* уступает изделию *ASUS*, однако с ней поставляется чудная коробочка Cbox, которую ты можешь вставить в пустой трехдюймовый отсек компьютера. И тогда у тебя под рукой окажутся четыре порта USB 2.0, выход на наушники и микрофонный вход. Удобно, не так ли?

Помимо этого, в комплекте ты обнаружишь антивирус, дистрибутив операционной системы THIZ Linux 6.0 на двух CD-ROM, пакет офисных программ THIZ Office Suite и набор мультимедиа-утилит для проигрывания и записи видеофайлов. Скажу прямо: Linux – это круто, но игр для этой операционной системы практически нет, а Windows-игры не подходят.

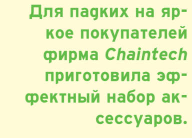
Еще вместе с платой поставляются наушники Body Theater («телесный театр») – для воспроизведения шестиканального звука в режиме эмуляции. Благодаря технологии XeaR ты сможешь услышать пространственное звучание, имея лишь две широкополосные колонки, сабвуфер и наушники Body Theater.

Плата аккуратно упакована в пижонскую черную коробку в форме чемоданчика с ручкой. Внутри находятся кабели, плакат с детальными инструкциями по подключению, подробное описание, компакт-диски с программами, кабели и коробочка Cbox.

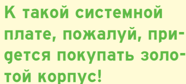
Мы испытывали плату *CT-7VJL* в тех же условиях, что и изделие ASUS, и она продемонстрировала чуть более низкие результаты, в частности, показала 209 кадров в секунду на тестах 3D WinMark 2000. Однако оказалось, что частота системной шины в протестированном экземпляре занижена – 132,95 МГц против положенных 133,3 МГц. Возможно, этим и объясняются более низкие скоростные показатели.

Итак, плата *Chaintech CT-7VJL* – отличный подарок компьютерщику-энтузиасту и находка для пижонов, стремящихся иметь все самое яркое и красивое. Рекомендуем.

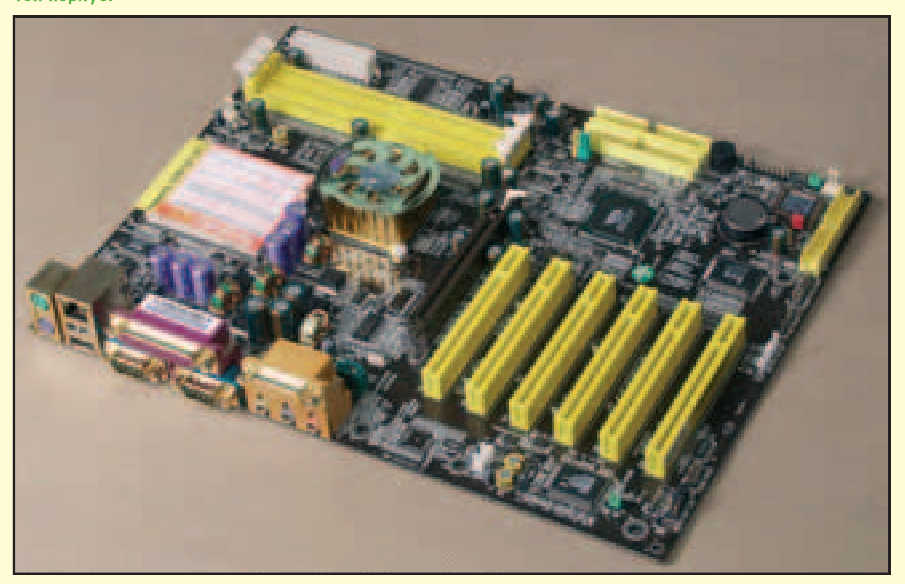
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Chaintech** URL: **www.chaintech.com.tw** ЦЕНА: **$120**



Для падких на яркое покупателей фирма *Chaintech* приготовила эффектный набор аксессуаров.



К такой системной плате, пожалуй, придется покупать золотой корпус!





Chaintech CT-7VJL – отличный подарочный набор.



Greenspeak

Врата в страну геймеров

Не стоит ненавидеть *The Sims* – благодаря этой игре на свет каждый день рождаются новые геймеры. **Джефф Грин**

Вы знаете, до того, как я стал старым, глухим и начал страдать недержанием, я часто ходил в молодежные клубы и даже слушал живую музыку. Честное слово. Я понимаю, что в это трудно поверить, видя перед собой седеющего сорокалетнего типа, ставящего диск Бенни Гудмана и пытающегося подыграть ему на кларнете. Но, ейбогу, когда-то я был молод и живо интересовался тем, что творится в музыкальном мире.

И еще я помню, как снобистски мы с друзьями относились к вкусам и пристрастиям т.н. «широкой публики». Мы садились кружком и напыщенно поздравляли друг друга с тем, что мы единственные в мире, кто знает, что группа Vegan Stool Sample – лучшая в мире. Так продолжалось, пока эти ребята действительно не прославились с выходом своего поистине выдающегося альбома Smells Like Burnt Tofu, – и тогда мы заявили, что группа с потрохами продалась толпе и скатилась в попсу, и что все настоящие знатоки уже давно поставили на ней крест...

***

На самом деле, игровое сообщество тоже страдает от этого предрассудка – боязни успеха. У всех у нас есть любимые жанры или игры, мы можем без конца спорить друг с другом об их сравнительных достоинствах, но все мы забываем старые распри и объединяемся в порыве благородной ярости, когда какая-то игра вдруг совершает самое страшное в наших глазах преступление – становится популярной среди обывателей.

Возьмем хотя бы *Myst*. На протяжении многих лет *Myst* был единственной игрой, о которой знали или хотя бы слыхали абсолютно все, включая мою бабушку, которая умерла за четыре года до ее выхода. И хотя многим из нас игра нравилась, со временем ее популярность стала так велика, а название настолько навязло в зубах, что многие хардкорные геймеры начали ее за это презирать и, в конце концов, окончательно вычеркнули из своих сердец.

Сейчас нечто очень похожее происходит с *The Sims*. Хотя изначально игра получила очень хорошие отзывы, по мере стремительного роста ее популярности кредит доверия к ней в среде хардкорных игроков начал не менее стремительно истощаться. Мы уже успели забыть про юмор, самобытность и гениальные находки, принесшие *The Sims* абсолютно заслуженную славу. Мы просто задаем себе вопрос: Разве может игра, настолько популярная среди обывателей, быть хорошей? Разве это не очередная «девчачья забава»? Ну так и пошла она к черту!

Тем не менее, я берусь утверждать, что если игра так затягивает миллионы людей, значит она ХОРОШАЯ – хотя бы потому, что чем больше народу будет играть, тем быстрее компьютерные игры будут признаны обществом, и гонения на них прекратятся. И особенно здорово, когда популярными становятся игрушки вроде *The Sims* – не содержащие насилия и пропагандирующие идеи и стереотипы, на протяжении многих лет вбиваемые средствами массовой информации в мозги обывателей.

***

На самом деле, *The Sims* – это наркотик. Этакий безвредный порок, ведущий к большим неприятностям. Взять хотя бы печальный пример ведущего редактора *CGW* Даны Джонгеваард.

Это была милая, совершенно нормальная (в смысле – не играющая в игры) бизнес-леди, которую мы переманили из солидного и серьезного журнала *«Разумный Бизнес»* (хотя, как показала жизнь, им в итоге не хватило разума, чтобы удержать свой бизнес на плаву). Когда Дана в первый раз очутилась в офисе *CGW*, она смотрела на нас – играющих на работе и обсуждающих игры между собой – с таким ужасом и отвращением, как будто мы на виду у всех испражнялись.

Можете себе представить, ЧТО она рассказывала своим друзьям после первого рабочего дня. «Вы не поверите. Эти парни просто играют в игрушки и весь день напролет треплются про *«Звездные Войны»*. Или про *«Властелина Колец»*. Или рассматривают комиксы. А самое ужасное в том, что мой 40-летний шеф ведет себя как 13-летний подросток».



ИЛЛЮСТРАЦИЯ МАЙКЛА СПЭЙКА

Две основные фишки *The Sims* – это, как ни странно, не пушки и не женские груди.

А потом мы показали ей *The Sims* – и это стало началом большой «промывки мозгов». Дана подсела на эту игру по тем же самым причинам, что и миллионы других людей до нее, – веселый геймплей, легкость освоения, плюс, две основные фишки *The Sims* – это, как не странно, не пушки и не женские груди. Игра от случая к случаю быстро переросла во всепоглощающую страсть. Видя, как сосредоточенно Дана смотрит в свой монитор, вы могли бы подумать, что она напряженно разрабатывает маркетинговую политику нашего журнала, но на самом деле, она изо всех сил пытается заставить Мортимера Гота бросить свою стерву-жену Беллу.

И что мы имеем в итоге? Процесс завершен. Сейчас у нас в офисе сидит женщина, играющая уже не только в *The Sims*, но и в кошмарную *Magic: The Gathering Online*. И вы можете наблюдать почти сюрреалистическое зрелище, как некогда нормальная бизнес-леди, сидя за рабочим столом, бормочет себе под нос что-то вроде: «Если бы не этот проклятый mana burn, мой Benthic Behemoth размазал бы тебя по стенке!»

Вот такие дела, ребята. Вот почему *The Sims* – это круто. И хватит ненавидеть эту игру. Благодаря ей мы заманили в свои сети еще одну жертву. Если перед ней не устояла даже Дана – значит, никто не устоит. Мир уже почти в наших руках!

Шлите песни Vegan Stool Sample на адрес: jeff_green@ziffdavis.com.

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE • ДЕМИУРГИ 2 • ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ

НОЯБРЬ • 06(06) 2002